ドラゴンクエストVII&エニックス最新速報!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年2月14日発行(隔週金曜日発行)第3巻第4号通巻36号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.40
1997 2/14
定価490YEN

巻頭特集54ページ

FFVIIのすべてを味わい尽くすための徹底攻略

ファイナルファンタジーVII

収録MAP数91!
アイテム数100!
行動チャート数132!
さらに隠しイベント&分岐も完全フォロー!

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

パワーコンプリーティスト
キャンペーン商品

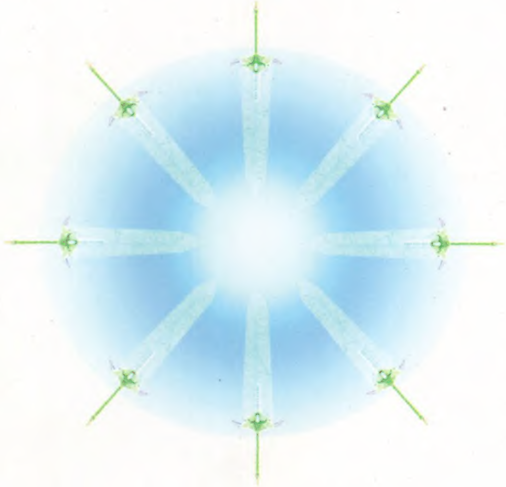
KING'S FIELDIII
+
攻略本

ソフトと本のキャンペーンセットです

Power-Completist Campaign

パワーコンプリーティストキャンペーン始動

King's field
-III-



Power completist

キングスフィールド3

+

パワーコンプリーティストブック（攻略本）

「キングスフィールド3」と
豪華装丁攻略ガイド
[パワーコンプリーティストブック]の
スペシャルセットです。

キャンペーン内容：［限定30,000］
価格：6,300円(税別)
期間：'96年12月20日～'97年3月末日まで実施
（尚、商品がなくなり次第終了とさせて頂きます。）

＊詳しくは店頭で
また、キャンペーンについてのお問い合わせ：03-3320-6031(ユーザーサポートまで)

FROM SOFTWARE

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation™

T1024572020494

©Media Works 1997 印刷 図書印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 24572-2/14

電撃PlayStation Vol.40

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年2月14日発行(隔週金曜日発行)第3巻第4号通巻36号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部洋人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

発売：主婦の友社

ドラゴンクエストVII&エニックス最新速報!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年2月14日発行(隔週金曜日発行)第3巻第4号通巻36号

電撃PlayStation
プレイステーション

Vol.40

1997 2/14

定価490YEN

巻頭特集 54ページ

FFVIIのすべてを味わい尽くすための徹底攻略

ファイナルファンタジーVII

収録MAP数91!
アイテム数100!
行動チャート数132!
さらに隠しイベント&分岐も完全フォロー!

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.40
ファイナルファンタジーVIIのすべてを味わい尽くすための徹底攻略特集
発行：メディアワークス

PlayStation

いくぜ！会員100億人

プレイステーション クラブ

第2回

今年もおねゲーします。プレイステーション。

秘書♥草地はすっかりクラブを牛耳っていた。小山「えー・・・、草地さん、玄関に包みが届きましたので、ハンコを・・・」草地「まあ大きい」小山「SCEからですよ。それよりハンコ・・・」草地「きっとファンレターだわ。うん、間違いない。こんな大きな箱だと100万通は固いわね。全部読むの大変だなあ。でも超有名人で超美人で人気者の私だから仕方ないかー。ほんと草地ってファン想いだね♥うふ」小山「・・・そうですね」草地「じゃあさっそく開けてみましょうか・・・ん？何これ」小山「お、パラッパじゃないですか」草地「こんなのやだー。もっとかわいいプレゼントできないのかなあ。実物大・草地人形とか」小山「・・・手紙が一通だけ入ってますよ。SCEの支谷倉さんからだ」草地「ラブレターだわ。やっぱり美人って罪な存在ね。・・・ちょっと読んでみて」小山「えー、なになに『なんと、パラッパは最初エビのキャラクターだったのだ』ですって。そういえば『DEPTH』のイルカも、最初はウミヘビだったらしいですよ」草地「そんなこと聞いてんじゃないのよ。その先続けて」小山「えー『ちなみにパラッパの帽子にはどうしてカエルのマークがついているのか？それは私がカエル好きだからです。最後に、ゲームに登場するタマネギ先生は何を隠そう私がモデルです。ではさようなら』終わり」草地「愛の告白が下手な人のようね」小山「・・・そうですね」草地「他には残ってない？」小山「あとは、森川君2号と・・・このキューブはI.Qですね。そういえば、ステハニー☆林は初めてI.Qをやった時、I.Q=0だったらしいですよ」配達員「あのーハンコください。サインでもいいですけど」草地「サイン！サインなら私得意よ。なんだあ、サインが欲しいなら最初に言えばいいのに。じゃあ今日は特別にサインしましょう。いつもは簡単にサインなんてしないんだからね。あなたついてるわよ。ラッキー！」

ちなみに、下の欄で紹介しているゲームは、どれもゲーム業界外の人が企画したものだ。君も負けずにオリジナル企画をプレイステーション・クラブに応募しよう！以下次号。

秘書♥草地の 耳の穴広場

ここはクラブに寄せられた読者の声を紹介するコーナーですよぉ。

☆ゲーム機のユーザーってパソコンのユーザーなどより交流の場が限られてきちゃいますよね。そこでプレイステーション・クラブをもっともっと盛り上げるためにもプレプレの中にユーザー同士の交流の場として雑誌の投稿コーナーのようなものをつくるというのはどうでしょうか。
（山梨県・河野紀夫）

☆「超A級保存版CMコレクション」なんてひどすぎです。今まで「ッポンッ」て音のするCMを保存するために、別に見たい番組でなくても録画して後でCM部分だけをダビングしていた僕の立場はどうなるんすか。え、どうなるんすか。
（文京区・和歌森隆史）

意見・アイデア・ご要望、なんでもかんでもOK！下の住所までね。
〒162　東京都新宿区市谷本村町1－1住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ耳の穴係」

ホスト小山の 業界すき間通信

ほう、ほう。今月も楽しい話が集まりましたね。

☆JRのとある駅で白昼堂々「るろうに剣心」のポスターを盗む女子高生がいました。パンツが半分見えてました。担当者としてはうれしいのやら、うれしいのやら。
（SCE）

☆「パラッパラッパー」に出てくる教習所は、実はソニークリエイティブの窓から見える「日の丸教習所」がモデルです。ゲームと同じく顔の恐い教官もいます。一度見に行ってください。
（七音社）

☆「ワイルドアームズ」のバグチェックは社長自らがやりました。でもなれないゲームを徹夜でやったもんだからじんましんが出たそうです。実話です。
（メディアビジョン）

☆年末の「サービス満点」CMで真心ブラザーズが出ていたのは分かりましたね。でも一緒に出ていた外人があっぱれさ○ま大先生のジェームス君だとは分からなかったでしょう。ハッハッハ。
（SCE）

プレイステーションの新境地だよ。

パラッパラッパー
リズムアクション
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
©Rodney A .Greenblat/Interlink

リズム感ない方お断り。
人気爆発！うわさのラップ&ゲーム。

DEPTH
ミュージック・アドベンチャー
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

ゲームでリミックス。初めてのサウンド・エンタテインメント。

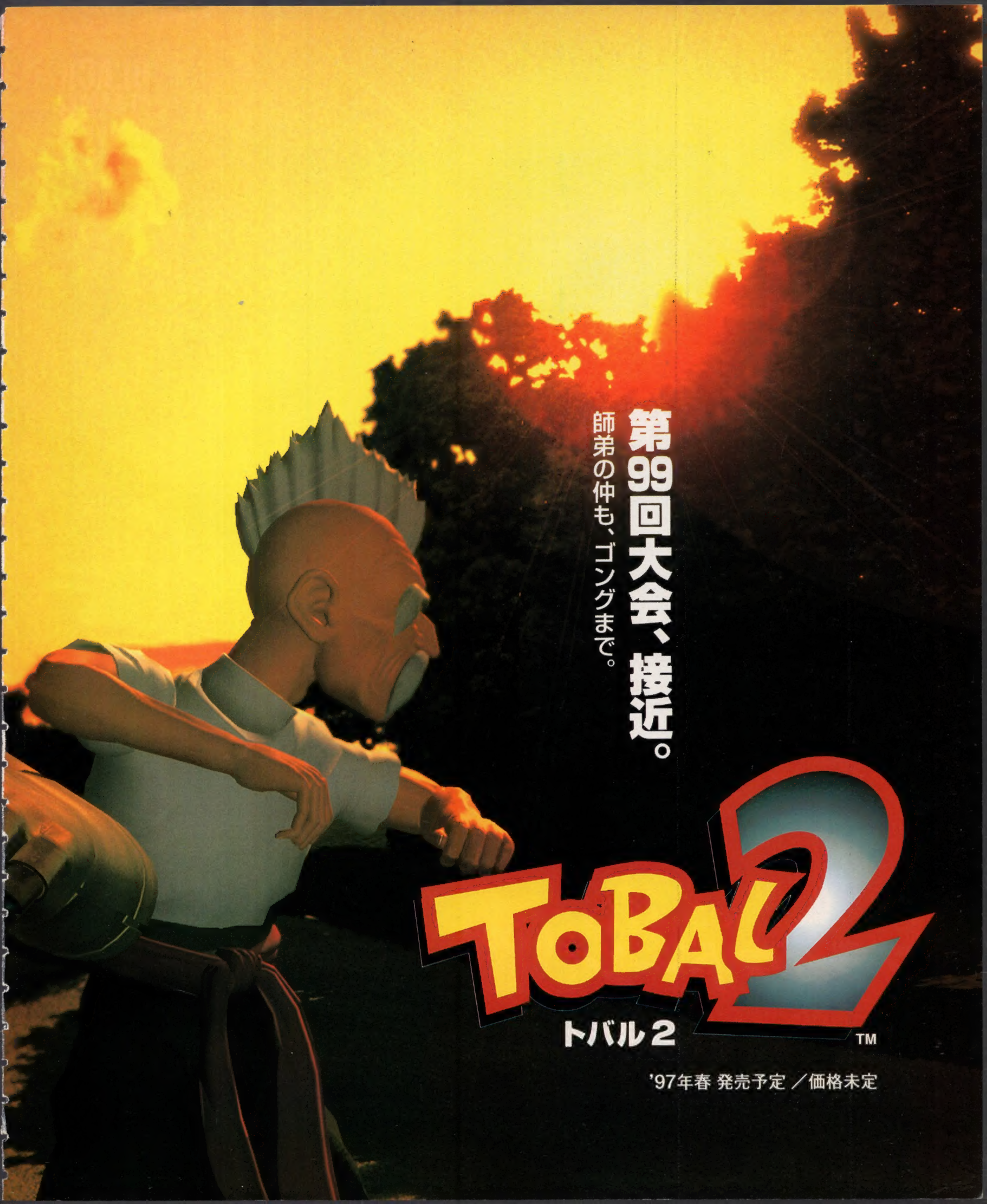
I.Q
Intetelligent Qube
脳ゲー
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

迫り来るキューブをどこまで消せるか。
これが新頭脳派パズル。

特急便

カベに耳あり
障子にメアリー
今月のメアリーちゃん。森山佐記子さん22才。
書道は師範級のうまさだ。
ねー、聞いたー?ステハニー☆林さんってねー、
真夜中に会社のトイレでリンボーダンスの練習してて、
ぎっくり腰になったんだってー。それでお医者さんに
はスポーツ中になりましたって言ってるんだってー。
それからねー、小山さんってねー、このあいだ初めて
ゴルフしたらしいんだけどー、
チャック開けたままプレイしてて、14ホール目で
キャディーさんから「開いてますよ」って言われたん
だってー。
あ、これは絶対秘密だからねー。ペラペラ。
秘書♡草地の
今月のタコゲー
タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ
峠MAX
最速ドリフトマスター
3Dレーシング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©ATLUS/CAVE1997
サイドブレーキ使って思いっきりドリフトしてね。
トゥームレイダース
アクションアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
2月14日発売予定
©1997 Victor InteractiveSoftware Inc.
©1996 CORE DESIGN LIMITED.
息つく暇ない古代遺跡アドベンチャー!
チョロQ 2
レースゲーム
予定価格5,800円(税抜)
2月21日発売予定
© TAKARA CO.LTD 1997
秘密の強化パーツを探して友達に差をつけよう。
プレプレ™
瓦版DX
かわらばん
なんと、
こんどのvol.6も
2枚組なのだ!
早くも次のプレプレvol.6が動き始めたぞ。なんと今回も2枚組の超デラックス版。内容がパワーアップしすぎて、もはや1枚のディスクじゃ入りきらないのだ。目玉は、まず超A級保存版スペシャルCD-ROM「PlayStation CM COLLECTION 2」。vol.5で大好評だったCM集の続編。年末年始に流れたものをはじめ新作CMが目白押しの貴重な1枚だ。次に、一般ユーザー向けソフト開発プロジェクト「ネットやろうぜ」で集められた超優秀ソフトのデモプレイ。バイオ級のホラーアドベンチャーや味のあるシューティングなど十数本が楽しめる。個人で開発したとはとても思えない凄い傑作ばかりだ。そして実は、さらに凄い目玉も控えている。その詳細は次号で紹介するぞ。さあ、もはや迷ってる場合ではない。今すぐプレイステーション・クラブに入会してプレプレvol.6に備えるのだ。
「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲーム情報を誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、ソフトによっては体験デモ、ムービーデモがいち早く見れるという特権つき。しかも人気ゲームの最強データが手に入ったりもするのだ。
というわけで、さあ入りましょ。
プレイステーション・クラブ 入会の手引き
全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cm CD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円(送料・振込手数料・税金込)。入らないとソンしちゃいますよ
申し込み方法
1.ハガキに必要事項を記入してポストへ。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレとメンバーズカードがお手元に届きます。
〒162
東京都新宿区
市谷本村町1−1
住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ入会係・第2回」行
1.氏名(ローマ字フリガナ)
2.性別 3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業 6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種(パソコン、その他含む)
9.プレイステーション購入時期
10.この広告を見た雑誌名
はかきの書き方
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは
TEL.03-3266-7830(10:00〜17:00、土・日・祝日は休業)
PlayStation™
新発売
標準価格19,800円
(税抜)
SCPH-5500
SONY
@ロケ地:プレイステーション・クラブ 大玄関
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation
もっとパワフル！ 格闘モード
とことんスリリング！ クエストモード
●アナログコントローラー完全対応
●キャラクターデザイン：鳥山 明
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©スクウェア／ドリームファクトリー キャラクター：©スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



第99回大会、接近。
師弟の仲も、ゴングまで。
TOBAL 2
トバル2
TM
'97年春 発売予定／価格未定

Virgin
INTERACTIVE
entertainment
BLACK DAWN™
アドレナリン警報
実際のヘリに迫るリアルな操縦感覚と臨場感
追跡ビューをはじめ、4つの視点が選択可能
●多様な7地域、32のミッションはシミュレーション感覚
●フルポリゴンで背景や実在の兵器を再現
●アイテムをGETして武器をパワーアップ可能
3Dヘリコプターシューティング
ブラックドーン
NOW ON SALE
作戦指令:アメリカ特殊部隊の一員として、最新ヘリを操り、世界各地を舞台に、
空対地攻撃、ドッグファイト、人員救助などの危険な任務を遂行せよ。
●1プレイヤー／メモリーカード1ブロック●定価¥5,800（税別）
PlayStation
©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,INC. All rights reserved.
Black Dawn is a trademark of Virgin Interactive Entertainment,Inc. and Black Ops Entertainment,Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd. Black Ops is a trademark Ops Entertainment,Inc.
" " マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの商標です。
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
※写真のヘリコプターはイメージです。

CONTENTS & GAME INDEX

1997 2 14
Vol.40

巻頭特別企画

●エニックス直撃インタビューで、ここまでわかった!!
ドラゴンクエストVII ……8

総力特集

●史上最強のRPGをより楽しむためにDPSが贈る
ファイナルファンタジーVII 全54P ……12

キャラクター紹介 ……14
システム解説 ……18
戦闘講座 ……20
役立ちデータ集 ……26
ストーリー攻略 ……28
開発スタッフインタビュー ……62

攻略Station

厳選した良作を徹底的に攻略!
ソウルエッジ ……68
ドラゴンナイト4 ……76
プリンセスメーカー ……80
闘魂烈伝2 ……84

●『ときめき』新作ゲーム情報も満載してお届けするぞ!
Nonstop!ときめきメモリアル ……88

付録 いつもよりちょっと豪華で『FF VII』にも完全対応!
メモリーカードシールEXTRA

PS SPRING COLLECTION

注目の新作タイトルが大集合!!
ファイナルファンタジータクティクス ……152
ネクストキング ……158
マクロス DIGITAL MISSION VF-X ……162
TOBAL2 ……166
サムライスピリッツ 剣客指南パック ……170
タイムクライシス ……172
ブシドーブレード ……174

新作ソフトレビューtheDEEPER ……105
ビックリPS新記録 ……110
[読者イラスト]4色奴隷 ……112
電撃プレイクエスチョン ……115
ウラワザデータベース ……125
[まんが]FF VIIはじめて物語 ……127
電撃コラムス ……131
[読者ページ]PSの奴隷 ……135
読者アンケート ……146
読者プレゼント ……147
Vol.37読者プレゼント当選者発表 ……148
新作SoftStation ……185
NEXT WAVE? ……200
電撃ランキングステーション ……202
PS移植化計画Ver.2.0 ……203
電撃NEWS STATION ……204
次号予告+広告インデックス ……207
新作ソフトスケジュール ……208

ゲームインデックス 50音順

あ
アイアンマン／XO ……107
I.Q～インテリジェントキューブ～ ……106
インパクトレーシング ……199
X2 ……197
F-1 GRAND PRIX 1996 ……121

か
きゅー爆っく ……106
恐怖新聞 ……107
ゲゲゲの鬼太郎 ……107
GE・TEN II ……199
攻殻機動隊 ……195
甲子園V ……199

さ
サムライスピリッツ 剣客指南パック ……170
三國志孔明伝 ……108
上海 Great Moments ……106
新スーパーロボット大戦 ……115
新日本プロレスリング 闘魂烈伝2 ……84
スーパーロボットシューティング ……187
スターウォーズ ダークフォース ……107
スターウォーズ レベルアサルト2 ……122
スタンバイ Say You! ……185
ゼビウス3D／G+ ……190
ソウルエッジ ……68

た
タイムクライシス ……172
チョロQ2 ……189
DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタロッサの謎～ ……198
ディスラプター ……196
トゥームレイダース ……191
同級生麻雀 ……106
峠MAX 最速ドリフトマスター ……107
闘神伝3 ……120
ときめきメモリアル～forever with you～ ……88
TOBAL2 ……166
ドラゴンクエストVII ……8
ドラゴンナイト4 ……76,106

な
Nage Libre ナージュ・リーブル～螺旋の相剋～ ……193
ナスカーレーシング ……197
西陣パチンコ天国Vol.1 ……107
鈍色の攻防 32人の戦車長 ……196
ネクストキング ……158

は
BURNING ROAD(バーニングロード) ……108
Parlor! PRO パチンコ実機シミュレーションゲーム ……197
BASTARD!! 虚ろなる神々の器 ……118
バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム ……199
PAL-神犬伝説- ……192
ファイナルファンタジーVII ……12,109,127
ファイナルファンタジータクティクス ……152
ブシドーブレード ……174
ブリガンダイン～幻想大陸戦記～ ……186
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ……80
プロロジック麻雀 牌神 ……108
HAUNTEDじゃんくしょん ……107

ま
マクロスDIGITAL MISSION VF-X ……162
マジカルホッパーズ ……195
水木しげるの妖怪武闘伝 ……198
METAPHLIST-μ.x.2297 ……197
メタルエンジェル3 ……188

や
厄痛～呪いのゲーム～ ……108
ライアット スターズ ……194
LOVE GAME'S～わいわいテニス～ ……197
リアルバウト餓狼伝説 ……105
るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・十勇士陰謀編 ……197
レイジレーサー ……124
レイストーム ……124
レイ・トレーサー ……107

わ
ワイルド アームズ ……123

驚天動地の衝撃発表

『ドラゴンクエストⅦ』
DRAGON QUEST VII

PS（プレイステーション）で発売決定!!

まさに天地を揺るがさんばかりの衝撃発表！　あのエニックスがPSに参入を決定し、そして、あの『ドラゴンクエスト』シリーズ最新作『Ⅶ』が、PSで発売されることが決定したのだ。この衝撃発表を、電撃PSが徹底追及する!!

!?

PS版はシリーズ最新作!!

PS版の発売が決定した『ドラクエⅦ』は、もちろんシリーズ最新作。最近SFCで人気を博した『Ⅲ』とは違い、完全オリジナル。『Ⅵ』発売から約1年ぶりの新作発表だ。

SFC版『Ⅲ』

画面は『SFC　DQⅢ』です

残念ながら、『Ⅶ』の画面写真はまだない（発売決定が発表されたばかりだからね）。上の画面写真は現時点での最新作『Ⅲ』のものだ。ただし、ハード性能があまりに違うため、この画面から『Ⅶ』を想像するのは難しいかもしれない。

「ドラクエ」シリーズ＝©エニックス　「ブレインロード」＝©プロデュース／オーパス／エニックス　1994　「ソウルブレイダー」＝©1992　ENIX　「いただきストリート２」＝©アーマープロジェクト・アスキー・エニックス　1994　「Ｊ２」©ギブロ・ミント・エニックス　1996

ストVII』

ドラゴンクエストVII

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	エニックス	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

PS参入を決定したのは、現時点でハードの販売台数が1番多いからです

(株)エニックス 代表取締役社長 福嶋康博氏

現在、複数のPS用ソフトを開発しています

——非常に衝撃的な発表だったのですが、今回『ドラクエVII』をPSで発売することになった理由はなんですか？

福島康博氏（以下、F）：純粋にユーザー数が多いという点です。96年末の商戦が終わった段階で判断したときに、PSの販売台数が国内で約500万台という状態で、SSとN64に比べて十分に多かったことが決め手ですね。

——『ドラクエVII』はPSだけでの発売になるそうですが、その時期はいつ頃になりそうでしょうか？　一部には98年の春～99年の3月の間とありましたが。

F：それはまだお話しできません。

——今回の発表を受けて、ますます爆発的にPS市場が伸びていくことが予想されますが、それについては意図的なところがあったのでしょうか？

F：意図的なつもりはないですが、希望としては『ドラクエVII』発売時には普及台数が1500万くらいにはなっていてほしいですね。

——『ドラクエVII』制作スタッフはどうなりますか？

F：従来のメインスタッフにプラスアルファいう感じです。

——堀井雄二さん、鳥山明さん、すぎやまこういちさんは参加ということですね。

F：そうです。決定ではありませんが。

——ポリゴンやムービーなどの使いやすいPSで発売ということで、2D的な要素の多かった『ドラクエ』が大きく変わるということはありますか？

F：それはあるでしょうね。世界観やイメージは変わりませんが、それらの演出の使い方では堀井さんは大変でしょうね。

——ポリゴン化や、声優さんがしゃべったりということも？

F：わかりません。堀井さんがどう考えているかですね。

——『ドラクエVII』以外のタイトルも開発が進んでいるとのことですが、たとえば『J 2』のPS移植などもありますか？

F：現在、PS、SS、N64の3機種で合計13ラインが動いていますが、旧作の他機種への移植はありません。すべて新作とシリーズものの最新作です。すでに開発に入っています。今後の発表に期待していてください。

Interview

PS用に開発しているソフトは、いずれも新作か、あるいは既存シリーズの最新作です、移植作はありません

PROFILE
社長職以外にも、社団法人コンピュータソフトウエア著作権協会副理事長などを務める。

ドラゴンクエスト　FC

●発売日／86年5月27日
●定価／¥5,500
●容量／512KB（パスワード）
●販売本数／150万本

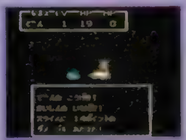
このソフトで初めてRPGというものをプレイしたユーザーも多いハズ。階段や話す方角、たいまつなど、シリーズ毎に遊びやすくなっていたシステムの原型がここにある。

■同時期のゲームソフト
「スーパーマリオブラザーズ2」（任天堂）、「謎の村雨城」（任天堂）、「メトロイド」（任天堂）「ポートピア連続殺人事件」（エニックス）「スターフォース」（ハドソン）

ドラゴンクエストII ～悪霊の神々～　FC

●発売日／87年1月26日
●定価／¥5,500
●容量／1MB（パスワード）
●販売本数／240万本

前作とは比べものにならないほど広がったマップを船で移動し、頼もしい（？）仲間とともに旅する。現在は常識となったパーティプレイは、この作品で一般化されたのだ。



■同時期のゲームソフト
「アップルタウン物語」（スクウェア）、「アルカノイド」（タイトー）、「リンクの冒険」（任天堂）、「ファミリートレーナージョギングコース」（バンダイ）

どうなる? PSの… CHECK POINT『ドラゴンクエスト』

RPGすべての基本が、ここにある

『ドラクエ』の歴史は、そのまま家庭用ゲーム機のRPGの歴史である(断言)。『Ⅰ』ではパーティさえ組めなかったものが、『Ⅱ』でパーティプレイが可能になり、『Ⅲ』では職業を強化し、勇者以外は自由に転職できるようになった(後に『Ⅵ』で技能の継承にまで発展する)。簡単に『Ⅲ』までを見てもこうなのだから、『ドラクエ』がいかにRPGをリードしてきたかがわかるというものだ。

CHECK 1 RPGの歴史を変えた パーティバトル

『ドラクエ』の進化の中でも、最も重要なものと思われるのが、このパーティバトル。今でも、すべてのRPGの基本となっているシステムだ。ところで、気になるPS版『Ⅶ』では、一体どんなバトルになるのだろうか? やはりPSの機能を生かして視点変更バリバリのド派手な方向に進むのだろうか……??

BATTLE 戦闘システム

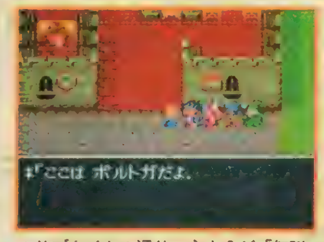
▲一人黙々と剣を振るい、魔法を唱える。あらためてプレイするとけっこう新鮮?

▲登場した当初は賛否両論あったが「Ⅵ」ではかなり洗練されたAIバトル。

CHECK 2 3作毎のシリーズ制 新章突入か?

『ドラクエ』シリーズはこれまで、3作毎にストーリーをまとめてきた。『Ⅲ』までのロトシリーズ、そして『Ⅵ』までの天空シリーズだ。つまり『Ⅶ』はまったく新しいストーリーに突入する第1弾となる可能性が極めて高いのだ。ということは……やっぱり現時点ではなんの予想も立たないってことね。

STORY ストーリー



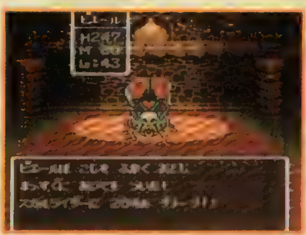
▲サブタイトル通り、主人公が「伝説」になっていくロトシリーズ。

▲ストーリー面での完成度を一気に高めた「Ⅴ」に代表される天空シリーズ。

CHECK 3 これが楽しみという人も… もう1つの楽しみ

ゲーム本編とは関係のない(厳密に言えば、ある……のかな?)カジノも、『ドラクエ』シリーズの大きな楽しみ。「SFC最高のカジノゲーム」と評されもしたその完成度と楽しさは、当然『Ⅶ』でも存分に楽しめるハズ。また、『SFC　DQⅢ』のスゴロクのように、新たなゲームの登場にも期待したいね!

CASINO カジノ



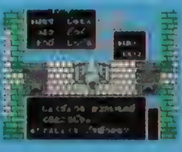
▲後の「Ⅵ」では、スライム格闘場に自分のスライムを出場させることができた。

▲なんといってもポーカー。ストーリーを忘れてついつい遊び込んでしまうのだ。

ドラゴンクエストⅢ ～そして伝説へ…～ FC

- ●発売日/88年2月10日
- ●定価/¥5,900
- ●容量/2MB (バッテリーバックアップ)
- ●販売本数/380万本

「Ⅲ」の頃から、「ドラクエ」の発売日が社会現象にさえなるようになった。また、バッテリーバックアップ(冒険の書)に対応し、長くて間違えやすかった復活の呪文から解放されたのも印象的だった。



■同時期のゲームソフト

「ファイナルファンタジー」(スクウェア)、「探偵神宮寺三郎～横浜港連続殺人事件」(データイースト)、「中山美穂のトキメキハイスクール」(任天堂)

ドラゴンクエストⅣ ～導かれし者たち～ FC

- ●発売日/90年2月10日
- ●定価/¥8,600
- ●容量/4MB (バッテリーバックアップ)
- ●販売本数/310万本

章立てという斬新な手法でキャラクター1人1人に焦点をあてた意欲作。馬車システムやAIバトル、人気キャラとして成長したトルネコなど、この作品から生まれたものは意外に多いのだ。

■同時期のゲームソフト

「ファイナルファンタジーⅢ」(スクウェア)、「魔界塔士SA・GA」(スクウェア)、「時の継承者ファンタシースターⅢ」(セガ)、「ファイアーエムブレム」(任天堂)

どうなる？PSの…
CHECK POINT エニックスタイトル

独特なシステムが魅力の秀作たち

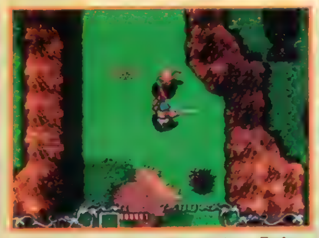
『ドラクエⅦ』だけでなく、エニックスＰＳ参入も、見逃せない一大事。どうしても『ドラクエ』という怪物タイトルの影に隠れてしまいがちだが、エニックスが発売してきたソフトは、ハードを問わず秀作ぞろいなのだ。しかも、そのいずれもが何か新しいシステムに挑戦しようという意欲が見えるだけに、ＰＳという高機能なマシンで一体どんなソフトが開発されているのか、気になるところだ。

CHECK 1 アクションRPGの秀作

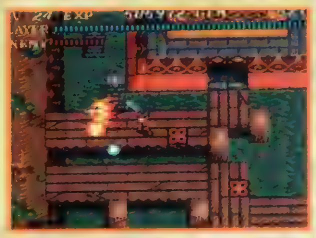
秀逸なシステム

『ドラクエ』以外のエニックスタイトルといって、まず思い出されるのがアクションＲＰＧ（最近は『Ｊ２』？）。ＳＦＣ初期の『アクトレイザー』や『ソウルブレイダー』の頃から、世界の創造という壮大なテーマと奥深いストーリー性、完成度の高いシステムをアクションＲＰＧに持たせていた。

アクションRPG



▲隠れた名作として評価の高い『ブレインロード』。多彩なトラップが魅力。



▲こちらも独特なシステムとストーリーが話題となった『ソウルブレイダー』。

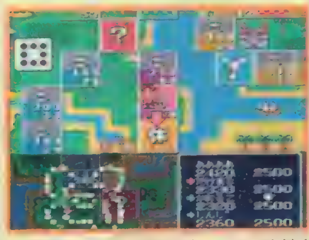
CHECK 2 ボードゲームの最強タイトル

知略の限りをつくせ

「サイコロの目１つで勝負が決まる！」というボードゲームの常識を覆した、文句ナシの傑作ソフト。知謀知略の限りを尽くせば、１位にはなれないまでも、かならず上位に入れるという戦略性の高さが魅力だ。もっとも、友達同士でプレイするときには、エゲツない作戦は絶対に禁物なのだ。

『いただきストリート２』

▲エニックスから発売となったＳＦＣ版「２」には、こんなマップも！



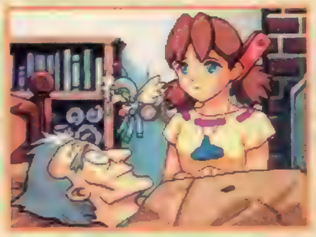
▲序盤はとにかく早く回ること。土地を買うよりもサラリー狙いでいくべし。

CHECK 3 N64で話題の育成SLG

世界初の人工人格搭載

ジョゼットさんの愛らしい動き（滑らかなアニメーション）がたまらなく魅力的な『ワンダープロジェクトＪ２』。エニックスのN64参入第１弾ソフトでもある。当編集部でも、発売当初はＰＳの新作ソフトを押しのけて、もっともよくプレイされていたソフト（事実）。

『ワンダープロジェクトＪ２』



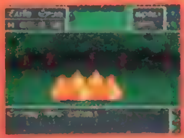
▲健気なジョゼットさん。さぁ、彼女に何を伝えればいいのだろうか？

▲えっ？　そんな、ほっとけないよ、キミのことは……。

ドラゴンクエストⅤ ～天空の花嫁～ SFC

- ●発売日／92年９月27日
- ●定価／¥9,600
- ●容量／24MB（バッテリーバックアップ）
- ●販売本数／280万本

ストーリーの練り込みではシリーズ中随一と言われるＳＦＣ版第１弾。容量が一気に前作の６倍にまで膨れ上がり、様々な新システムが導入されたのも『Ｖ』の特徴だ。



■同時期のゲームソフト
「ロマンシング サ・ガ」（スクウェア）、「半熟英雄」（スクウェア）、「ファイナルファンタジーⅤ」（スクウェア）、「スーパーマリオカート」（任天堂）

ドラゴンクエストⅥ ～幻の大地～ SFC

- ●発売日／95年12月９日
- ●定価／¥11,400
- ●容量／32MB（バッテリーバックアップ）
- ●販売本数／320万本

コーディネートやスライム格闘場など、本編以外の楽しみも充実していた、現時点でのシリーズ最新作。「ドラクエははずさない」。改めてそれを感じさせられた。

■同時期のゲームソフト
「バーチャファイター２」（セガ）、「幻想水滸伝」（コナミ）、「第４次スーパーロボット大戦Ｓ」（バンプレスト）、「リッジレーサー レボリューション」（ナムコ）

誰も知らない「FFⅦ」の

発売記念！　攻略大特集

[illegible]から約1年
すべてのRPGファンが[illegible]がついに発売された
ファイナルファンタジーⅦ
これまでのRPGの[illegible]の超大作の
[illegible]がいま明らかになる
システム、ストーリー、マップ、そしてモンスターなど
また誰も知らない数々の[illegible]した
[illegible]ファイルの一部を[illegible]しよう

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーⅦ

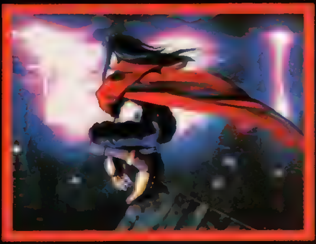
X-F

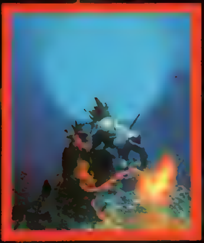
ファイナルファンタジーⅦ【エックスファイル】

秘密文書

FINAL FAN

真実がここにある……





FILE① CHARACTER●キャラクターファイル……P1[illegible]
FILE② SYSTEM●システム紹介ファイル……P1[illegible]
FILE③ BATTLE●戦闘攻略ファイル……P1[illegible]
FILE④ STORY●ストーリー攻略ファイル……P[illegible]
オープニング……P28　神羅ビル突入……P[illegible]　ワールドマップ……P[illegible]
FILE⑤ INTERVIEW●インタビューファイル……P[illegible]

ILE

ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	¥6,800（3枚組）
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	1月31日（発売中）		

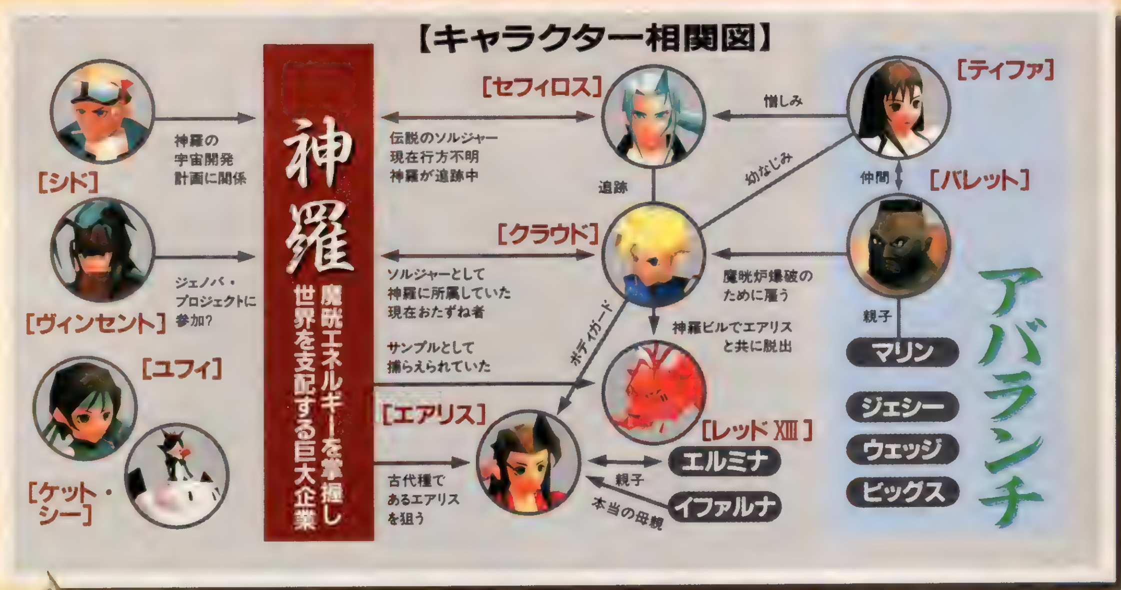
© 1997 スクウェア　キャラクターイラスト／野村[illegible]

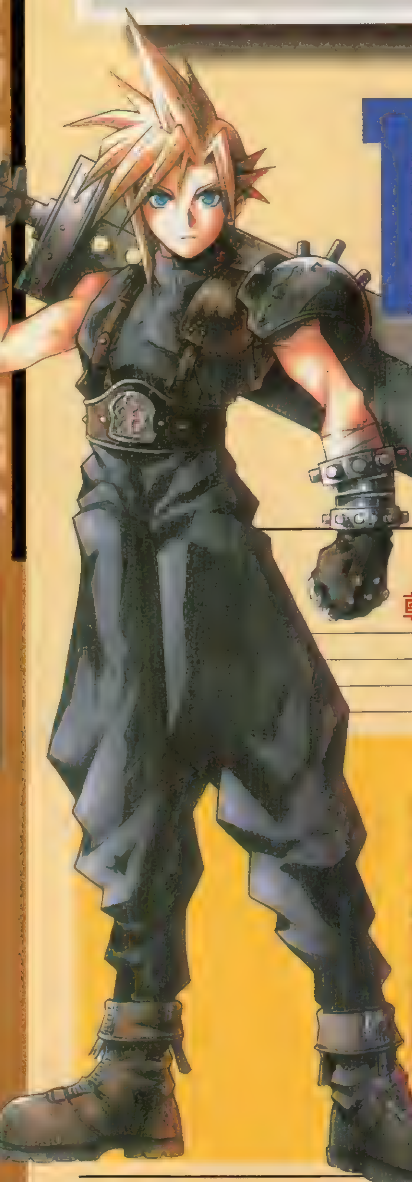
NTASY VII

CHARACTER

キャラクター紹介

『FFⅦ』に登場するキャラクターたちは、非常に人間的だ。ときには怒り、ときには悲しみ、そのときどきの感情を体いっぱいに表現し、そして精いっぱいに生きている。壮大な冒険の主人公たちを改めて紹介しよう。





運命に導かれし10人の人物たち

“打倒神羅”から“セフィロス追跡”へと変化していく『FFⅦ』のストーリーは、登場人物たちのことを深く知るほどに、その味わいも深くなっていく。冒険を始める前に、登場人物たちのプロフィールやバックボーンを知っておけば、そのぶんだけストーリーをより楽しめるってもの。彼らの人物関係を理解しておこう。

クラウド

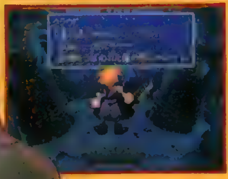
CLOUD

尊敬、因縁……宿敵セフィロスを追い続ける元ソルジャー

誕生日／年齢………8月19日／21歳	出身地……………………………ニブルヘイム村
身長／血液型………173cm／AB型	装備する武器……………………………ソード
ジョブ………傭兵（元ソルジャー）	

無口でクールなクラウドもかつては神羅カンパニーの伝説的ソルジャー、セフィロスに憧れる少年だった。はるばるニブルヘイムの村から、ソルジャーになるため単身ミッドガルにやって来た彼は、剣の才能でソルジャー1STクラスにまで昇格し、いつしかセフィロスと行動を共にするようになっていた。そして5年前……、故郷であるニブルヘイム村をセフィロスとの任務で訪れた彼は、神羅の最高機密「ジェノバ・プロジェクト」の全貌を知る。その直後、セフィロスの突然の乱心により、村は全滅。クラウドは傭兵に転身して、セフィロスを捜し求めている。

クラウドの失われた記憶



ニブルヘイム事件は、クラウドの“トラウマ”となっている。母を失い、故郷を失い、セフィロスとの信頼関係を失い、彼はソルジャーから傭兵に転身したのだ。しかし彼は、この事件のことを断片的にしか覚えていない。セフィロスと一騎打ちした自分はなぜ生きているのか？　なぜ記憶がなくなっているのか？　これにはどんな秘密が……！

バレット

神羅を憎む熱血パワーファイター

誕生日／年齢…………12月15日／35歳
身長／血液型 ……………197cm／O型
出身地 …………………………コレル村
装備する武器 …………ギミックアーム
ジョブ …………アバランチのリーダー

冷静なクラウドに対し、バレットはすぐカッとなる熱血漢。神羅が悪事を行うたびに、強い憤りを感じている。地下組織「アバランチ」のリーダーである彼は、その見事なまでに鍛え上げられた肉体、威圧感のある態度で、メンバーをグイグイと引っ張っていく。神羅から「右手がガンの男」と呼ばれていることからも明らかなように、彼のトレードマークは、銃型の義手を装着した右手。義手をつけることになった理由は不明だが、数年前、故郷で妻を亡くした事件と関係があるようだ。

反神羅組織「アバランチ」誕生の経緯

神羅カンパニーは、魔晄を吸い上げてそれをエネルギーとして国民に供給、莫大な富を得るのと同時に星の寿命を縮めている。この体制に反発する人が集まって結成されたのが「アバランチ」である。バレットはアバランチのリーダーだ。

愛娘のマリンを大事にするバレット

バレットには「マリン」という最愛の娘がいる。アバランチのリーダーという立場であるバレットも、彼女の前では形なしだ。しかし、「危険なアバランチの活動で、もし、俺が死んだら……」という思いが常にあり、彼を悩ませている。

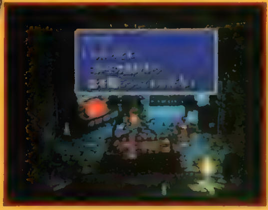
ティファ

格闘術が得意なクラウドの幼なじみ

誕生日／年齢………… 5月3日／20歳
身長／血液型 ……………167cm／B型
出身地……………………ニブルヘイム村
装備する武器…………………グローブ
ジョブ……………………食堂の看板娘

ティファは、クラウドと同郷の幼なじみで、かのニブルヘイム事件の生き残りの1人である。あのとき……とティファは思い出してみる。「セフィロスの剣によって致命傷を負ったはずなのに、私はなぜ生きているのだろう?」。クラウドと同様に、あの事件の記憶に多くの疑問を感じている。現在は、表向きは食堂、じつはアバランチのアジトである「セブンスヘブン」で働き、住人たちの人気を集めている。クラウドとは、幼なじみであり、ニブルヘイム事件の生き残り同士でもある。故郷にいた頃からクラウドに恋心を抱いていたようだが、それを口に出すことはしない。ミッドガルでの再会は相当うれしかったはずだが、幼なじみの枠を超えるような行動はとらず、気持ちを抑えている。

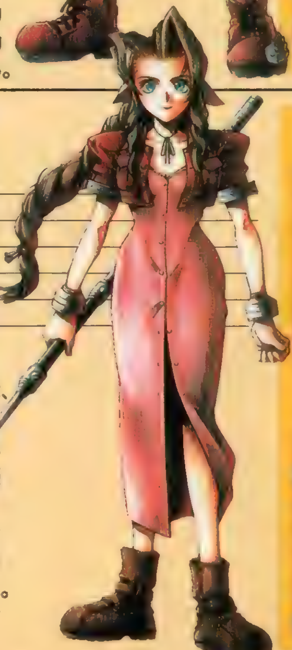
アバランチの優秀なメンバーの1人



神羅の秘密情報を知るために、単身ウォールマーケットのコルネオ屋敷に向かうなど、危険をかえりみない自己犠牲的な一面も持っている。明るく活発だが、その実は一途な性格。膝上38cm(推定)のミニスカートと相まって男性ファンの人気が高そう。

ティファにとってのニブルヘイム事件

ニブルヘイムの魔晄炉でセフィロスに父を殺されたティファは、かたきを討つためセフィロスに挑む。があっさりと、セフィロスの長い刀で返り討ちにされてしまう。なのになぜティファは生きているのか？　ニブルヘイム事件には本当に謎が多い。



エアリス

古代種の宿命を背負う悲運の女性

誕生日／年齢………… 2月7日／22歳
身長／血液型 ……………163cm／O型
出身地……………………………………不明
装備する武器 ………………………ロッド
ジョブ ………………………………花売り

幼い頃から神羅の施設に捕らわれていたエアリスは、ある日、母親に連れられて施設を脱出した。しかし、とある駅のホームにたどり着いたとき、母親は力つきて死んでしまう……。1人になったエアリスは、そこを通りかかったエルミナに助けられ、以来彼女の手によって育てられてきた。エアリスのこの悲劇的な運命は、彼女の出生に端を発する。彼女は古代種として、この世に生を受けた。古代種とは、数千年の昔、この星を支配していたセトラと呼ばれる、選ばれた民の末裔。すべてにおいて優れた能力を持ち、強力な魔法を操る資質を持つ。クラウドと行動を共にすることで、神羅の魔の手からその身を守るエアリス。果たして彼女の行く先には、どんな運命が待っているのか？

スラムの花売り娘

エアリスは、スラム5番街にある教会と自宅で花を栽培し、その花をミッドガルの路上で売っている。魔晄炉脱出時にクラウドが出会ったのもそんなときだった。魔晄が少ないスラムで花が育つのは、エアリスが古代種であることと関係がある？

神羅につけ狙われるエアリス

長い間神羅から身を隠してきたエアリスだが、ついに見つけ出され、再び神羅に狙われてしまう。そして、クラウドが彼女から離れたすきに、神羅のタークスにさらわれてしまうのだ。エアリス救出のために、クラウドたちは神羅ビルに向かう。

レッドXIII

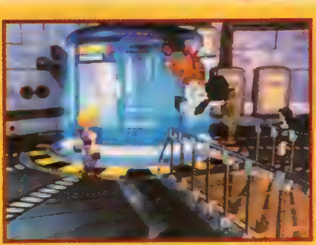
神羅ビルに捕らわれていた知的生命体

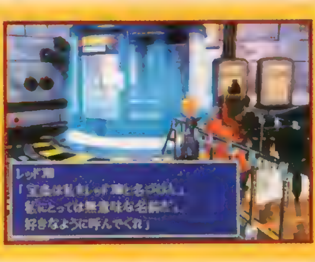
誕生日／年齢……不明／48歳
身長／血液型……不明／不明
出身地…………コスモキャニオン
装備する武器……バレッタ
ジョブ…………ビースト

クラウドたちがエアリスを救出する際、突然といった感じで仲間になるレッドXIII。XIIIは、神羅の科学者、宝条がサンプルに付けた番号で、レッドXIIIのほかに、少なくとも12体のサンプルがいることがわかる。その正体は謎に包まれているが、プレジデント神羅との会見で「古代種」「セトラ」といった言葉に敏感に反応するところを見ると、何か重要な秘密を握っているとしか思えない。いずれにしても、冷静かつ思慮深い彼は、頼もしい存在である。

初登場時からして冷静沈着なレッドXIII

レッドXIIIと初めて出会うのは、神羅ビルの68階。宝条の実験室内で、エアリスに今にも襲いかからんという体勢でにらみつけていた。しかし、これもレッドXIIIの作戦。宝条を少しでも油断させるための演技だったのだ。そしてエアリスは救出され、レッドXIIIはパーティに加わることになる。しかし、ここまで冷静で思慮深い彼が、なぜ神羅に捕まったのだろうか？　ちょっとした謎である。いずれにしても、彼の故郷であるコスモキャニオンに行けば、"じっちゃん"の口からさまざまな秘密が明らかになりそうだ。





ケット・シー

大阪弁が特徴の着ぐるみモンスター

誕生日／年齢……不明／不明　身長／血液型……100cm／不明
出身地…………不明　装備する武器……メガホン
ジョブ…………トイザウルス

デブモーグリの上にちょこんと座るネコ、彼がケット・シーだ。その素性はいっさい不明。ゴールドソーサーという場所でパーティを占い、結果を知るためという理由で勝手についてきてしまう。

お気楽なケット・シーの戦闘

カードやスロットを使った彼の攻撃は、偶然性が高い。パーティは苦戦を強いられるかもしれない。

ヴィンセント

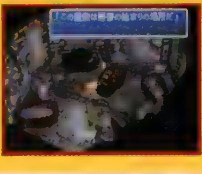
某所に眠る謎のガンマン

誕生日／年齢……10月13日／27歳　身長／血液型……184cm／A型
出身地…………不明　装備する武器……ガン
ジョブ…………無職

とある屋敷の棺の中で、数年間眠りについていた。彼の肉体は、神羅のある実験によって特殊能力を与えられてしまったようだ。その能力がどんなものかはゲームをやってのお楽しみだが、彼はそのことで神羅に対して強い憎悪を抱いているらしい。

彼もジェノバ・プロジェクトの犠牲者？

一見すると普通の人間にしか見えない彼だが、どこにその秘密があるのだろうか？　クラウドとの会話を見る限り、彼もジェノバ・プロジェクトに関係があるようだ。



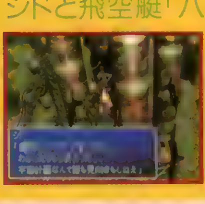
シド

おなじみシドは若返って登場

誕生日／年齢……2月22日／32歳　身長／血液型……178cm／B型
出身地…………不明　装備する武器……スピア
ジョブ…………パイロット

神羅カンパニー宇宙開発部門のエンジニア兼パイロット。彼の宇宙への夢は、神羅が魔晄炉開発中心の企業戦略に変えたことでついえた。機械とタバコをこよなく愛し、冒険心が旺盛。口は悪いが腕は立つ。人々からは親しみを込めて「艇長」と呼ばれている。

シドと飛空艇「ハイウィンド」



シドは現在、かつてのメカニック仲間とロケット村に住み、超高速飛空艇で駆け回っている。神羅カンパニーが所有する高速飛空艇「ハイウィンド」は、シドが開発設計したものだ。ちなみにハイウィンドは、シドのミドルネーム。

ユフィ

忍術を使うおてんば忍者

誕生日／年齢……11月20日　身長／血液型……160cm／A型
出身地…………ウータイ？　装備する武器……手裏剣
ジョブ…………マテリアハンター

巨大な手裏剣を手にするおてんば忍者だが、由緒正しき忍者の末裔らしい。パーティメンバーとしては3人目の女性キャラとして登場する。気になるのはジョブで、「マテリアハンター」とはいったいどんな職業なのだろうか？　早く出会いたいキャラだ。

[illegible]

ユフィとクラウドたちの出会いは、意外な形で実現する。クラウドたちの持っているマテリアを狙って、ユフィがワナに誘い込もうとするが……、バレてしまうようだ。

セフィロス

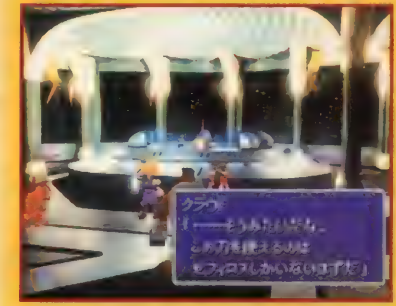
行方不明の神羅最強のソルジャー

左手に持つ超重量長剣・正宗は、セフィロスの強さの象徴だ。常人には持ち上げることすらできないこの剣を、セフィロスは片手で軽々と扱う。最高級の魔法を会得し、ひとたび魔法を使えば、地獄のような風景がそこに広がるという……。完全無欠の伝説のソルジャー。神羅カンパニー治安維持部隊ソルジャーに所属し、無敵の剣士としてその名を轟かせた男。5年前、ニブルヘイムの旧式魔晄炉の調査中に自分の出生の秘密を知り、その怒りからニブルヘイムの村を焼きつくしてしまう。彼の出生の秘密とは……。セフィロスは、ジェノバ・プロジェクトによって生み出されたモンスターだった。このプロジェクトの開発責任者は、セフィロスの父である当時の神羅カンパニー科学部門総括・ガスト博士。そしてその母は、プロジェクト名でもあるジェノバ。ニブルヘイムの魔晄炉を最後に、いずこかへと消えたセフィロス。メディアでの公式発表は"死亡"とされている。

神羅ビルにてセフィロスの脅威と初遭遇

プレジデント神羅がセフィロスに殺された!? 67階に眠っていたジェノバを持ち出し、プレジデント神羅を殺して、無事に逃げ出せる人間がどこにいるのだろうか？ こんなことができるのは、やはりセフィロスしかいない！ しかしセフィロスは、ジェノバを持ち出してどうしようというのか？ ここまで大胆な行動に出たからには、何か理由がありそうだが……。

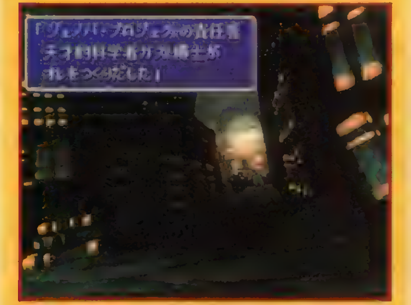
物語はここから急展開を見せ、神羅はクラウドたちよりもセフィロスを追いかけるようになる。

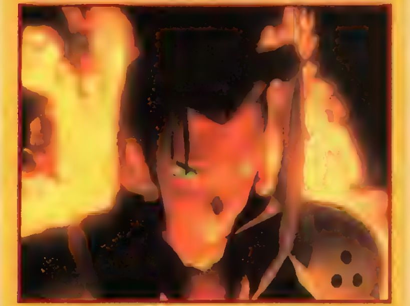


▲刀が刺さったまま死んでいるプレジデント神羅。ムゴイ殺され方だ……。

セフィロスが急変したのはなぜか？

神羅屋敷の地下で、ジェノバ・プロジェクトに関する膨大な資料を読みあさったセフィロスは、この星がセトラと呼ばれる民族のものだったことを知る。2000年前の地層から仮死状態で発見され、ジェノバと名付けられた古代種。ジェノバ・プロジェクトとは、古代種、つまりセトラの能力を持った人間を創り出すプロジェクトで、セフィロスはそれによって創り出されたのだった……。真実を知ったセフィロスは荒れ狂った、というわけだ。





▲激しい炎の中で微笑するセフィロス。このムービーにはゾクッとさせられる。

SYSTEM

システム解析

どんなに良くできたゲームでもシステムを理解していないと楽しめない ボタンの役割から効果、使い方まで初心にかえって再チェック! 合わせて、コントローラに隠された数々の便利な機能も紹介 これらをきちんと把握しておけばより快適な冒険が楽しめる!

コントローラの基本的な使い方

ここでは、会話などの常識的な機能から、ちょっと便利なサポート機能まで、コントローラの基本的な使い方を紹介していこう。それぞれのボタンに振り分けられた役割や使い方を覚えるのがゲームをスムーズに進行させる第一歩なのだ。また、◎で表示されるメニュー画面から、アイテムの使用やキャラのステータスの見方なども合わせて解説。町中やフィールドを問わず、冒険中何度もお世話になるので、使い方はしっかり頭に入れておこう。

LRボタン

ページの切り替え可能

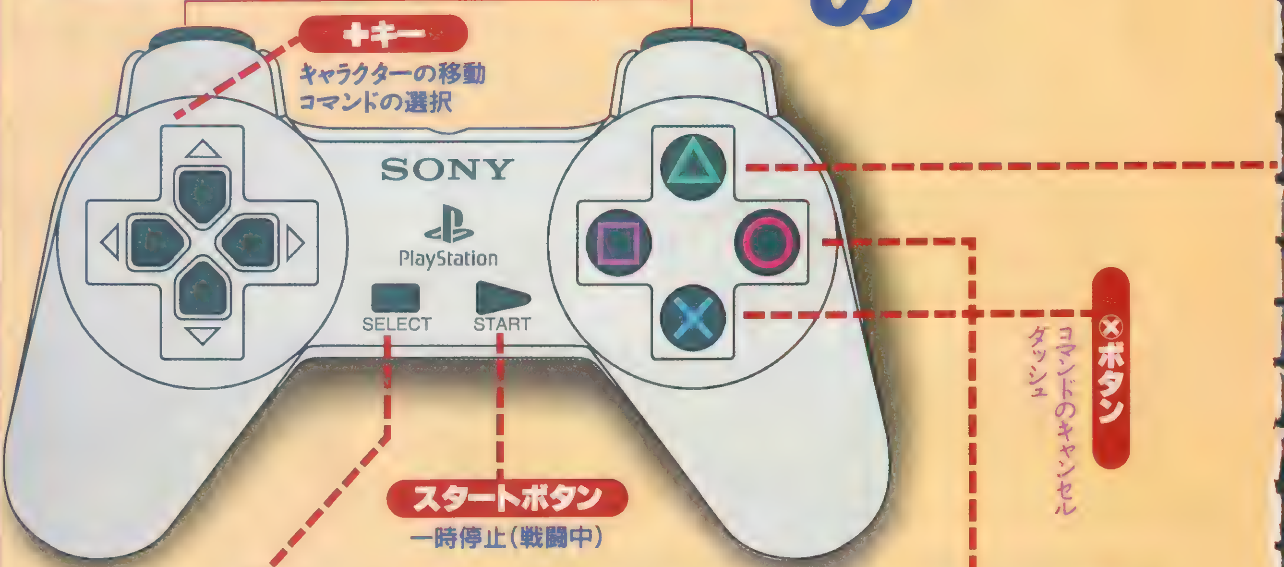
◀アイテムを探すのに便利。また、セーブ画面でもこの機能を使うことができる。

通常はほとんど使うことはないが、アイテムやお店の売り物リストをページ単位で切り替えることが可能。所持アイテムが増えていくと、この機能の有り難さが分かる。

シリーズお馴染みリセット技健在

「FF」シリーズに限らず、PSでは今や当たり前のリセット技も当然できるようになっているぞ。やり方は、L1+L2+R1+R2+㋝+㋜を同時に押すだけ。直接タイトル画面に戻れるので、非常に便利だぞ。

L1+L2+R1+R2+セ+ス



セレクトボタン

ヘルプを活用!

移動中にセレクトボタンを押すと、クラウドの頭の上に矢印が表示される。これを表示しておくと、建物などの裏に入り込んだとき、自分がどの辺にいるかが一目瞭然なのだ。また、戦闘中にセレクトを押すと、カーソルが合っている部分のコマンドの説明が表示されるようになるぞ。

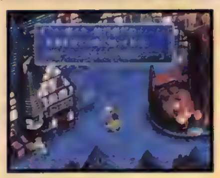
移動中
キャラが小さくなったときなどに便利。もう1度セレクトを押せば消すことができるぞ。

戦闘中
コマンドの説明のほか、敵にカーソルが合えばその敵の名前を知ることができるのだ。

◎ボタン

いろいろな機能あり!

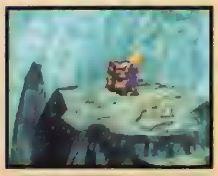
◎ボタンは、会話、調査、ハシゴの昇り降りなど、様々な役割を果たす。それぞれとくにコマンドを選ぶ必要はなく、会話したい人、調べたいものなどの前に立って◎を押せばOK。この辺はこれまでのシリーズの常識。怪しいものを見かけたら、取りあえずそばに寄って◎という癖をつけておこう。

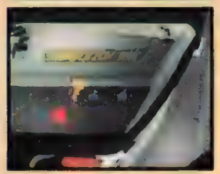


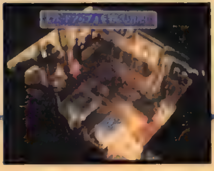
▲重要な情報を集めるためには絶対必要な機能だ。

会話

会話したい人の前に立って◎を押すと、その人と会話できる。お店などでは、カウンタ一越しに◎を押せばOKだ。







お宝ゲット

ダンジョンなどで宝箱やアイテムを見かけたら、すかさず◎でゲット。また、ドラム缶などに隠されている場合もあるぞ。

宝箱から
宝箱は、つやつや光っているので分かりやすい。

道ばたで
裸で置かれている場合も。

調べて
こんな所からもアイテムは発見できる。

ハシゴを昇る

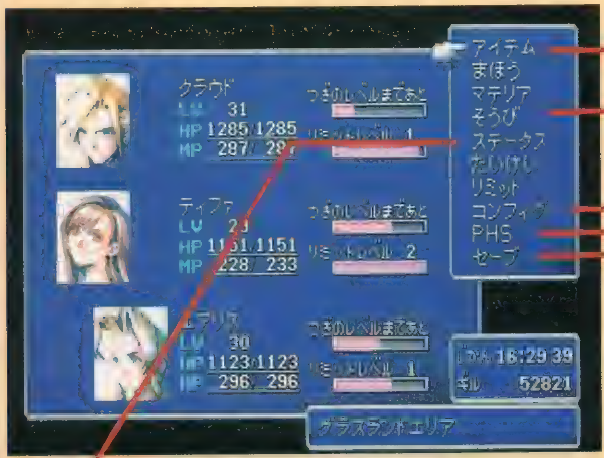
ハシゴなどの前で◎を押すと、昇るポーズを取る。後は✚キーの上下で昇り降りする。

◀▶昇れそうな場所では取りあえず◎を押してみよう。

△ボタン

メニュー画面を使いこなそう!

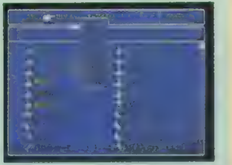
△を押すと、戦闘やイベントシーン以外ならばこのメニュー画面が現れる。ここでは、このメニュー画面の使い方を解説するぞ。なお、「マテリア」や「たいけい」に関しては、戦闘講座の方で詳しく解説しているので、そちらを参照しよう。



●アイテム&魔法 …アイテムや魔法を使う

パーティが持っているアイテムや魔法を使うことができる。アイテムは仲間全員分を一括で管理できるので非常に便利だ。またアイテム画面で「せいとん」を選ぶと、並べ替えもできる。

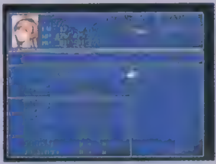
▲マテリアで、移動中でも使える魔法が使用できるようになっていれば、ここで使える。



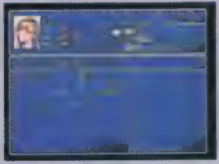
▲アイテム画面では並び替えのほか、キーアイテムの参照もすることができる

●装備 ……………………装備品は3種類

装備の変更を行いたい場合はココ。装備できるのは1人につき武器、防具、アクセサリの3種類。なお、装備画面で◎を押すと、直接マテリア装備画面に切り替えることもできるぞ。



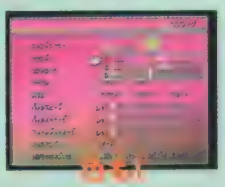
▲武器と防具は、かならず何かしらつける必要がある。何も装備しないことはできない。



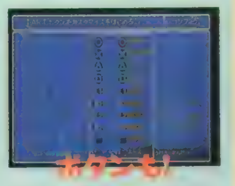
▲装備に密接に関わるマテリア画面には、◎ボタンで直接切り替えることができる。

●コンフィグ……自分好みにカスタマイズ

ウインドウの色を変更したり、戦闘のスピードを変化させたりすることができる。自分の好みに合わせて設定しよう。また、ここでコントローラのボタンの設定を変更することもできるぞ。



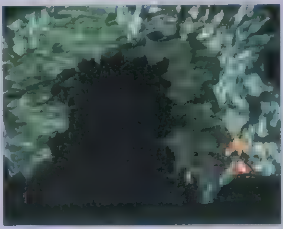
▲4隅を違う色にすることで、グラデーションにもなる



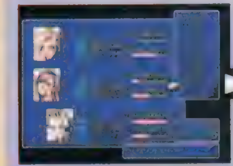
▲ボタンの設定も、自分の使いやすいように変更可能

●PHS(パーティ編成システム) ……好きなようにパーティを組める

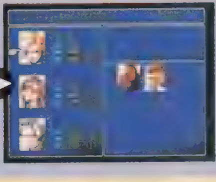
フィールド、またはセーブポイントで、パーティの組み替えをすることができる。ただし、一度に組める人数は最大3人までで、クラウドをパーティから外すことはできない。また、イベントの進行によっては、特定のキャラがパーティから外せなくなる場合もあるので注意。



フィールドで



パーティ編成



×ダンジョン・街中ではダメ

▲ダンジョンや街の中では、PHSは使えない

◀セーブができる場所なら組み替え可能だ。

●セーブ …………冒険の記録をとっておく

ここで冒険の経緯をメモリーカードに記録できる。使用するのはたったの1ブロックなので、1枚のメモリーカードに最大15カ所セーブ可能。スロット1と2、どちらでも使用できる。

▲街やダンジョンに設置されたセーブポイントでセーブ

▲フィールド上にいれば、どこにいてもセーブが可能

●ステータス ……パラメータをチェック!

パーティにいるキャラクターの、攻撃力や防御力といったパラメータを参照できる。また、この画面で◎を押せば、そのキャラの属性を表示することも可能になっている。敵を知り、己を知れば百戦危うからずの言葉通り、自分たちの状態をチェックすることも大切。事あるごとにチェックする癖を付けよう。

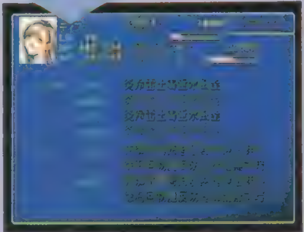
名前、レベル、HP、MP、そして経験値といった、そのキャラの基本的な情報が表示される。次のレベルまでの経験値もバーグラフで表示され、非常に見やすい。

戦闘中に行えるコマンドが表示される。これは、そのキャラが装備しているマテリアによって変わる。

装備している武具を表示。武器と防具に関してはマテリア穴も表示。ただし、どのマテリアを付けているかは確認できない

力や素早さなど、細かいパラメータが表示される付けているマテリアによって、随時変化する。

この画面で を押すと属性表示



▶この画面で、武器にどんな属性がついているか、防具でどんな属性の攻撃を半減、無効、または吸収できるかがひと目で分かる。また、攻撃とは別に追加で与える効果や、アクセサリで防げるステータス異常も確認できる。

BATTLE

戦闘講座

戦闘講座 基礎編

最低限知っておきたい戦闘システムの基本を詳しく解説。初心を忘れないのも大事なことだ。

ATB(アクティブタイムバトル)

モンスターとの戦いは、時間との戦いでもある。それがATBの常識。

ATBのタイプとスピードは自分に適したものを選ぼう

ATBには「アクティブ」「おすすめ」「ウェイト」の3つのタイプがあり、その設定はコンフィグ画面で自由に変更できる。娯楽性重視なら、魔法やアイテムのエフェクトが落ちついて見られるうえで、適度に緊張感もある「おすすめ」タイプが最良。だが、「ウェイト」と「アクティブ」にもそれぞれ良い部分はあるので、ひととおり試してみて、自分にもっとも適したタイプでプレイするのがいいだろう。同じようにコンフィグ画面で、バトルスピードとメッセージスピードの微調整も可能。戦闘のテンポが遅いと思ったら、慣れに応じて徐々に上げていこう。

バトルスピード	最初は7分目ぐらいのスピードがちょうどいい。戦闘を重ねて速さに慣れてきたら、少しずつ速度を上げていこう。最高スピードに無理なくついていけるようになったらATBマスターを名乗っていいかも。
メッセージスピード	最も速い状態だと、画面にほんの少しの間しかウインドウが表示されない。カメラアングルの変化に気を取られていると確実に見落としてしまうので、余裕を持ってメッセージが確認できるぐらいの速さで固定しておこう。ボス戦でメッセージを見逃すと命取りになることもあるぞ。メッセージスピードを上げると戦闘のテンポは格段にアップするが、それで戦闘中の状況が把握できないのでは本末転倒なのだ。

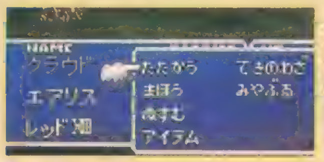
◀スピードが速すぎると何が表示されたのかもわからない。ほどほどの速さが一番。

戦闘コマンド

基本の戦闘コマンドは7種類。その効果を正しく把握しておこう。

多彩な戦闘コマンドを臨機応変に使いこなすのだ!

おさえておきたい基本の戦闘コマンドは右のリストで紹介している7種類。この他に、コマンド系マテリアなどを装備することで追加される特殊なコマンドも多々あるが、とりあえずここでは触れないでおこう。まずは基本のコマンドの入力方法と効果をしっかり把握し、それぞれがどんな場面で有効かを判断できるようにしよう。



◀コマンドが追加されると、それに応じてウインドウが横に広がっていく。コマンド選択の操作がほんの少し複雑になるぞ。1人に集中してコマンドを追加するのは問題かも。

「たたかう」	装備している武器でモンスターを攻撃するコマンド。攻撃目標のカーソルを味方(自分も可)に合わせることもでき、その場合はちゃんと味方を攻撃する。
「リミット」	破壊力抜群の必殺攻撃、リミット技を繰り出すコマンド。ダメージを受けると溜まっていくリミットゲージが一杯になると、「たたかう」がこのコマンドに変化する。
「まほう」	攻撃、回復などさまざまな効果を持つ魔法を使うコマンド。魔法系マテリアを装備しているとウインドウに追加される。青魔法や召喚魔法を使用するコマンドとは別。
「アイテム」	パーティが所持しているアイテムを使うコマンド。戦闘中に使うことで強力な魔法や特殊攻撃と同様の効果を発揮するアイテムが「FFVII」には数多く存在する。
「チェンジ」	前列にいる場合は後列に、後列にいる場合は前列に、キャラクターを移動させるコマンド。ウインドウの左端でさらに✚キーの左を押すと選択できる。
「ぼうぎょ」	敵の攻撃を防御して受けるダメージを半減する。ウインドウの右端でさらに✚キーの右を押すと選択できる。HPが少なくなった仲間はとりあえずこのコマンド。
「たいきゃく」	敵から逃げて戦闘を離脱するコマンド。L1ボタンとR1ボタンを同時に押し続ける。だけど押し続けている間は、一方的に敵からの攻撃を受けてしまうぞ。

コマンド入力に失敗しないコツ

ボス戦の最中やバックアタックされたときなど、プレイヤーが冷静さを欠いている場面でありがちなのが、操作ミスによるコマンド入力の失敗。特にゲームを始めたばかりの頃は、キャラクターを防御させようとして入力をあせるあまり、あろうことか仲間を攻撃するなどのイージーミスを犯しやすい。この手の失敗は戦闘に慣れると減るものだが、あまりに頻発するようなら、コマンド入力時に指のカーソルから目を離さないようにしてみよう。失敗をかなり未然に防げるはずだ。

▼誰にコマンド選択の順番がまわってきているかは、キャラクターの頭上の黄色い三角のしるしを見ればわかる。

カーソルをよく見よう!!

▲指カーソルとともに、セレクトを押すと出る「ヘルプメッセージ」も利用しよう!

戦いに勝つための、そして負けないための
戦闘のノウハウをここに凝縮!
戦闘システムでわからないことがあったら?
どうしても勝てないモンスターがいたら?
戦いに関するそんな疑問や悩みは
この戦闘講座にすべておまかせだ!!
どんなに困難で難解な問題も
即座に解決まちがいなしだぞ!

隊形

これから向かうダンジョンや、戦うボスの特徴に応じて隊形を組みかえるくらいまで徹底すれば"通"と呼べる。

パーティ構成に合わせてメンバーの能力をいかせる配置を考えてみよう

前列にいると攻撃力は上がるが防御力が下がり、逆に後列にいると攻撃力は落ちるが防御力は上がる。ただし、銃や手裏剣などの飛び道具と魔法による攻撃は、前列・後列に関係なく、同じだけのダメージをあたえることができるのだ。これらのことを念頭において、キャラクターごとに適した配置を考えれば、戦闘を有利にすすめることができるぞ。

▲パーティの組み合わせによっては、前列に立つのはクラウドだけというのも十分にありえる話。

位置替え

▲誰を真ん中にするか？ これはもうキミの趣味におまかせ！

中央より端にいる方が、敵からの攻撃をうけにくかったり、うけるダメージが少ないように思えるが、実は変わらないのだ。位置による有利不利はまったくないぞ。

前列・後列の変更

▲バレットが後列向きというのはちょっと意外!?

飛び道具系の武器を使うキャラクターは、後列に下がった方が有利。バレットやユフィはその典型的な例だ。魔法攻撃中心のキャラクターも後列に下げよう。

戦闘の特殊フォーメーションはこう対処しよう

まれに敵か味方のどちらかに有利な状況で戦闘が始まることがある。特殊フォーメーションと呼ばれるこのパターンが発生したら、状況を見て迅速に行動を起こす必要があるぞ。

先制攻撃のチャンス!

パーティの存在に敵が気付いていないため、味方が無条件に先制攻撃を仕掛けられる。さらに最初の一撃は、背後から急襲しているため通常の2倍のダメージを与えられるぞ。素早く「たたかう」のコマンドを入力して一気に片づけてしまおう

バックアタック!

背後から敵が攻撃してくる、味方に不利なフォーメーション。各キャラクターの前列・後列の配置がすべて逆になり、さらにすべての敵から先制攻撃されてしまう。最初の攻撃をひたすら我慢して、味方にターンが回ってきたらすぐに配置を整えるべし

サイドアタック!

パーティが2手に分かれて敵を挟み撃ちにする。味方の攻撃はすべてダメージが2倍になり、モンスターを圧倒できるフォーメーションだ。回復魔法が味方全体にかけられなくなるなどの弊害もあるが、敵を力でねじ伏せられるかなり気持ちのいいパターン

はさみうち!

味方が敵に挟み撃ちされるサイドアタックの逆パターン。すべての敵に先制攻撃され、さらにどちらか片方のモンスターをすべて倒さないと逃げることができない。召喚魔法などの強力な攻撃を惜しみなく使って、下手に長引く前に戦闘を終わらせてしまえ

ステータス

戦闘の敗因になることも十分ありうるステータス異常。あなどると命取りだ。

ステータス異常一覧表

戦闘不能	HPが0になった状態。行動不可	沈黙	魔法を封じ込まれた状態
瀕死	HPが残りわずかな状態	メガバリア	物理攻撃を完全に防ぐ
石化	石になった状態。行動不可	バーサク	攻撃しかしない。コマンド入力不可
リジェネ	一定時間ごとにHPが回復する	ヘイスト	タイムゲージの速度が早くなる
睡眠	眠り。目覚めるまで行動不可	スロウ	タイムゲージの速度が遅くなる
毒	毒をうけた状態。HPが徐々に減る	操られている	敵に操られている状態
バリア	物理攻撃を防ぐ	マヒ	体がしびれた状態。行動不可
マバリア	魔法を完全に防ぐ	ストップ	タイムゲージが停止する
悲しい	リミットゲージの増える量が減る	カエル	蛙にされた状態。魔法使用不可
怒り	直接攻撃の命中率が低下	無敵	あらゆる攻撃をうけつけない
リフレク	魔法を一定回数反射する	ミニマム	小人にされた状態。戦闘能力低下
死の宣告	一定時間後に確実に死ぬ	徐々に石化	徐々に石化していく状態
混乱	敵と味方の区別がつかなくなる	暗闇	暗闇に包まれて命中率低下

ステータス異常を回復するアイテムや魔法は常に用意しておこう

▲ステータス回復の魔法を持たないゲーム前半では、特にアイテムのお世話になる。

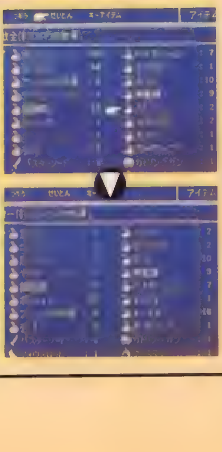
ステータス異常には、戦闘が終われば回復するものと、戦闘終了後も持続する重度のものがある。毒やマヒなど、比較的軽度の異常は、ほとんど戦闘終了時に回復するぞ。といっても、それでステータス異常に対する警戒を怠り、回復用のアイテムは「フェニックスの尾」や「金の針」しか持たないのは考えもの。たとえば戦闘が始まった直後に毒をうけた場合、「毒消し」がなければ、それを引きずったまま敵を倒すまで戦うハメになる。このような、ステータス異常が引き起こす危険な状況を回避するために、回復用のアイテムは各種取り揃えておくのが賢明。

コマンド

"ATB"ではコマンド選択のタイムロスで状況が不利になってしまうこともある。

魔法やアイテムは使いやすい並び方に変えておくと便利だ!

コマンド選択の1秒の遅れが戦いの流れを変えることもあるATB（ウェイトモードは別）では、魔法やアイテムを選んでいる時のタイムロスがけっこうネックになる。こんなときは、並べ替えをしてみよう。使用頻度が高いものから上に詰めていくと時間の短縮になるぞ。魔法の並び順はコンフィグ画面で変えられる。6種類のパターンから最適な並び方を選択しよう。アイテムの並び順はアイテム画面の「せいとん」で変えられる。7種類のパターンの他に、1つ1つ自由に並べ替えることも可能。強力な攻撃用のアイテムを持っていたら、一番上に置いといて絶体絶命のピンチに使うといい。



▶アイテムを並べ替えて、戦闘で使いそうなものを上の方に持っていく。これも立派な戦略だ。

アイテム選択の時間を短縮

▲アイテムや魔法の選択で時間を取られている間も、モンスターは待ってはくれない。だったら選びやすいように並べ替えるのが道理というもの。この小さな準備が戦闘で大きな実を結ぶのだ。

戦闘講座
（応用編）

基礎をバッチリ押さえたところで、ここからはランクアップした応用編。キミのゲーム攻略の参考にしてほしいぞ!

PHS（パーティへんせいシステム）｜好みのキャラクターを選んでパーティを編成する楽しみ。

プレイヤーの好みが反映されるパーティ編成 キミのベストパーティは…？

「FFⅦ」に登場するキャラクターには、装備する武器の種類とリミット技が違うこと以外に、ステータス面での特徴があまりつけられていない。だから、パーティの編成には、戦力的なバランスをそれほど気にする必要はない。自分が気に入っているキャラクターでパーティを組んで、あとは独自のイメージをもとにマテリアを装備させて能力に個性をつけていこう。こうして好きなキャラクターをひいきにしていれば、ストーリーを進めている内にいいことがあるかも……？

▲選ぶメンバーは趣味でOKだが、マテリアは攻撃と防御のバランスを考えてつけさせよう。

▼待機中のキャラクターにも半分だけだが経験値は入っている。だから、直接戦闘に参加してなくても、それほどレベルの差が開くことはない

個性的な5人を紹介! さあ誰を選ぶ?

エアリス
可憐さでは文句なしに1番のキャラクター。なんとなく愛着がわく独特の語り口調も魅力。

ティファ
外見や雰囲気はエアリスとまったく対照的。意外と女性的な優しさも持ち合わせている。

バレット
撃つ、吠える、暴れる。まっすぐな単細胞。

クラウド
クラウドだけはパーティから外せない固定メンバー。プレイヤーの選択によっていろんな顔を見せてくれる。

レッドⅩⅢ
どんな局面においてもクールな目で状況を見通すパーティの鎮静剤。

戦闘アイテム｜今号の攻略範囲内で手に入る戦闘用のアイテムを紹介!

戦闘用のアイテムの効果

アイテム名	アイテムの効果	落とすモンスター
クモの糸	敵単体の動きを鈍らせる	グラシュトライク
有害物質	敵単体にダメージ+毒の効果	スモッグファクト
ゴーストハンド	敵単体のHPを奪う	ゴースト
重力球	敵単体に重力ダメージ	ディーングロウ
手榴弾	敵単体に爆発ダメージ	擲弾兵
惑わし草	敵単体に混乱の効果	ソードダンス

戦闘用のアイテムを有効活用してバトルを有利に展開しよう

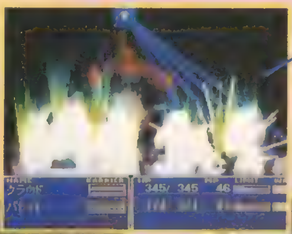
▶「クモの糸」は敵全体にスロウの効果をあたえるのだ。

倒したモンスターが落としたり、あるいは街のアイテムショップで売られていたりなど、戦闘中に使うと特殊な効果を発揮するアイテムは、わりと手に入る機会が多い。せっかく手に入れたものをアイテム欄のこやしにするのももったいない話なので、これらのアイテムを入手したらモンスターとの戦闘に役立てよう。意外と効果の高いものが多く、うまく使えば戦闘を有利に展開するための武器になるぞ。

対ボス戦の心得｜手強いボスキャラにはそれなりの戦略で挑め!

ボスキャラとの戦闘ではより緻密な戦略が必要なのだ!

ボスキャラともなると、全体的にステータスが高いのはもちろん、使える魔法や特殊攻撃のバリエーションもかなり豊富。ボスキャラとの戦闘では、プレイヤーは戦いのさなかに相手の能力を見抜き、それに応じた戦略を立てなければならないぞ。また、ほとんどのボスキャラが持っているオリジナルの特殊攻撃、これにどう対処するかも勝敗を大きく左右する。ここでは序盤のボス戦をいくつかピックアップしよう。



対 ガードスコーピオン戦
相手がシッポを上げているときに攻撃するとレーザーで攻撃される。シッポを上げているあいだは防御に徹し、下げたら再び攻撃を開始しよう。

対 レノ戦
味方1人の動きを封じ込めてしまう「ピラミッド」は、他の仲間が外から壊せば解除できる。味方全員が「ピラミッド」に閉じこめられると全滅してしまうので注意が必要だ。

対 ルーファウス戦
ルーファウス本人よりも、「ハリア」や「サンダー」の魔法で彼を援護するモンスター「ダークネイション」の方がやっかい。そちらを先に倒してしまうのが賢明だ。

リミット技 ここ一番の勝負どころには必殺のリミット技!

威力は絶大! ゆえに使いどころを考えよう

破壊力抜群の一撃を繰り出し、あるいは味方に特別な効果をもたらすリミット技。その効果は大きいだけに、できれば温存しておいて、なるべく有効な場面で使いたいもの。まあ、リミットゲージが一杯だと「たたかう」のコマンドが使えなくなるというリスクもあるのであまり無理する必要はないが、温存するという選択肢があることも覚えておこう。

▲深く考えず、使えるときに使うのもそれはそれで良し ▶防御を繰り返していればリミット技を温存できる。

ボスにいきなり大打撃!

▲ボス戦までリミット技を取っておいて、いきなり大ダメージを与えるなんてことも。

私のリミット技はひと味違うわよ!

ティファのリミットブレイクは他のキャラと違い、会得している技を一度にすべて繰り出す。最高の攻撃力を誇るぞ。

▲リミット技を発動すると使う技の数だけドラムが回転。

▲個々の技の威力は出たドラムの絵柄によって変化するのだ。

キャラ別リミット技

	LV	技名	効果
クラウド	1	ブレイバー	大きくジャンプして空中から敵単体に斬りかかる
クラウド	1	凶斬り	「凶」の文字を型どった太刀筋で敵単体を斬る
クラウド	2	破晄撃	敵に気の波動をぶつけ、飛散した気の流れが周囲の敵も攻撃する
クラウド	2	クレイムハザード	敵単体に刀を突き立て、そのままジャンプして斬り裂く
クラウド	3	メテオレイン	空中から流星のような気を降らせて広範囲の敵を攻撃する
エアリス	1	癒しの風	聖なる風の流れで味方全員のＨＰを回復する
エアリス	1	邪気封印	敵全体の邪気を封印して魔法を使えなくしてしまう
エアリス	2	大地の息吹	母なる大地の恩恵で味方全員のステータス異常を回復する
エアリス	2	怒りの烙印	自分以外の味方のリミットゲージをフルチャージする
エアリス	3	星の守護	星の巨大な慈悲の力によって味方全員を一定時間無敵にする
バレット	1	ヘビーショット	エネルギーを集中した巨大な弾丸で敵単体を攻撃する
バレット	1	マインドブレイク	敵単体の精神を崩壊させてＭＰを０にする
バレット	2	グレネードボム	グレネード弾を敵のまっただ中に投げ込んで広範囲にダメージ
バレット	2	ハンマーブロウ	力まかせの一撃で敵一体を吹き飛ばし、戦闘から離脱させる
バレット	3	サテライトビーム	ビーム衛星を遠隔操作して敵全体にビームの雨を降らせる
ティファ	1	掌打ラッシュ	敵単体の懐にとび込んで掌打の３連打を浴びせる
ティファ	1	サマーソルト	敵の体を支点にバック宙の蹴りを出し、敵単体にダメージ
ティファ	2	水面蹴り	敵単体の死角に入り込み、下段回し蹴りを繰り出す
ティファ	2	メテオドライヴ	敵単体の体を逆さに抱えて地面に勢いよく叩きつける
ティファ	3	ドルフィンブロウ	低い体勢からの強烈なアッパーカットで敵単体にダメージ
レッドXIII	1	スレッドファング	スピードに乗った体当たりで敵単体を貫きダメージを与える
レッドXIII	1	ルナティックハイ	味方全員のタイムゲージの速度を２倍にし、攻撃力上昇
レッドXIII	2	ブラッドファング	敵単体に飛びかかってＨＰとＭＰを吸収する
レッドXIII	2	スターダストレイ	上空から落ちてくる無数の星屑が広範囲の敵を攻撃する
レッドXIII	3	ハウリングムーン	満月の光を浴びて自らを凶暴化し、敵をすべて倒すまで戦いをやめない
ユフィ	1	疾風迅雷	敵単体を攻撃し、手裏剣の一撃で追加ダメージをあたえる
ユフィ	1	明鏡止水	味方全員の命中率と回避率を100%にまでとぎ澄ます
ユフィ	2	抜山蓋世	地面を駆ける衝撃波を発して敵単体を風圧で巻き上げる
ユフィ	2	血祭	複数の敵に対して10回連続で無差別攻撃を繰り出す
ユフィ	3	鎧袖一触	防御力を無視したクリティカルダメージを敵全体に与える
シド	1	ブーストジャンプ	高いジャンプから敵単体に急降下の一撃を直撃させる
シド	1	ダイナマイト	点火したダイナマイトを敵に投げつけ全体にダメージを与える
シド	2	ハイパージャンプ	高いジャンプから敵全体に次々と急降下攻撃
シド	2	ドラゴンモッド	敵単体に突き刺した槍からＨＰとＭＰを吸収する
シド	3	ドラゴンダイヴ	極限の高さまでジャンプして複数の敵に急降下攻撃
ケット・シー	1	ダイス	2〜6個のダイスを投げて、出た目の数だけ敵単体にダメージ
ケット・シー	2	スロット	はずれ(トイボックス) ……ランダムでいろんな物(トンカチ、チョコボ等)を落とす
			モーグリ×3(合体) ……味方全員がモーグリのぬいぐるみに入って巨大化する!
			×3(モーグリダンス) ……味方全員のHPとMPがMAXまで回復する
			王冠×3(トイソルジャー) ……オモチャの兵隊の一斉射撃が複数の敵を攻撃する
			ハート×3(ラッキーガール) ……味方全員の攻撃がすべてクリティカルヒットになる
			BAR×3(ランダム召喚) ……召喚獣を呼び出す。何が出てくるか分からない
			77BAR×3(ジョーカーデス) ……味方全員が戦闘不能になってしまう
			777(オールオーバー) ……すべての敵を100%葬り去る

隠し武器・防具 盗んでなんぼの隠し武器 使えば戦闘が楽になる!

モンスターが隠し持つ武器と防具を手に入れて戦力アップ!!

タイミングとしては、コルネオの館から落とされた下水道で初めて手に入る「ぬすむ」のマテリア。このマテリアを装備したキャラクターは、戦闘コマンドの「ぬすむ」が実行可能になる。実は、ある特定のモンスターにこのコマンドを実行すると、強力な武器や防具を盗むことができるぞ。入手できる武器と防具の種類と、それらを盗めるモンスターは右のリストで紹介したとおり。中には「ぬすむ」がなかなか成功しないモンスターもいる。うまくいかない場合には他のメンバーを防御させておいて、盗めるまで挑戦しよう。

▶どれもゲーム中盤まで通用する逸品ばかり。ぜひ手に入れておこう。

ソルジャー:3RD出現!

「ハードブレイカー」をゲット!!

隠し武器と防具が盗めるモンスターリスト

モンスター	盗める武器、防具	モンスターの出現場所
エリゴル	ストライクロッド	列車墓場の奥（下水道を出た場所）
モススラッシャー	カーボンバングル	神羅ビルの内部
ソルジャー:3RD	ハードブレイカー	神羅ビルの内部
スイーパーカスタム	アトミックシザー	ミッドガルエリア
マドゥジュ	グランドグラブ	ミスリルマイン内部

戦闘講座
マテリア活用編

星と大地と古代種の知識に満ちた魔晄の結晶「マテリア」の活用法をとくと伝授するぞ！

ポイント1 キャラクターの未知なる能力を引き出す「マテリア」

人間の未知の力を引き出す魔晄の結晶「マテリア」。『ＦＦⅦ』のキャラクターたちは、装備している武器や防具のマテリア穴にマテリアを装着することで、さまざまな種類のアビリティを身につける。アビリティを持たないキャラクターは、いわゆる「すっぴん」の状態。これにプレイヤーがマテリアを装着させることで、はじめてキャラクターに能力的な特徴が付加されるのだ。マテリアは身につくアビリティの特徴によって、５つの系統に分類されるぞ。

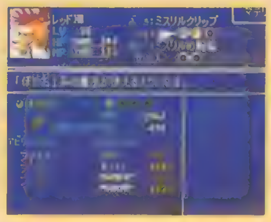
マテリアを装備すると、わずかながらステータスが変化する。深く気にする必要はないが。

▲マテリアを装着して、キャラクターに能力的な個性をつけていこう。ちょっとしたキャラクターメイキングの感覚だ

◀後に登場する武器ほどマテリア穴の数は多い

マテリア穴

武器と防具にはかならず、マテリアを装着するためのマテリア穴がある。穴の数が多いほど、純粋にたくさんのマテリアが装着できるぞ。攻撃力や防御力の数値も大事だが、マテリア穴の数も考慮に入れて、装備する武器と防具を選びたいところだ。



◀支援系以外のマテリアを２個装着しても特別な効果はない

[illegible]

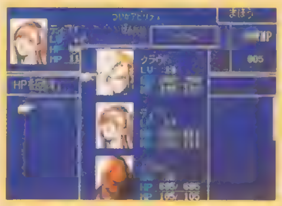
２つのマテリア穴がつながっている連結穴。これに支援系マテリアと、魔法系マテリアなどを組み合わせて装着させると、支援系マテリアの追加アビリティによって対のマテリアの効果がアップする。個々の穴を１つのマテリア穴として使うことも可能だ。

ポイント2 支援系マテリアとの連結は基本。いろいろ組み合わせてみよう

◀同じマテリアを連結穴に２つ入れても意味はない。パワーアップしそうな気がしたのに……。

連結穴のもう片方に装着されているマテリアに、追加アビリティを付加する支援系のマテリア。といってもすべてのマテリアにアビリティを追加できるわけではなく、魔法系マテリアか、コマンド系マテリアにのみ追加アビリティを付け足せる。ここではその基本的な組み合わせを紹介しよう。ゲームを進めると新たな種類の支援系マテリアが手に入り、組み合わせのパターンも増えてくる。もしかしたら意外な効果が発揮される組み合わせもあるかもしれないぞ!?

「ぜんたいか」のマテリア＋魔法系マテリア



◀回復魔法はマップ上でも全体化できるぞ

支援系マテリアの「ぜんたいか」と魔法系マテリアを組み合わせると、魔法の効果範囲が目標全体になる。全体化は攻撃、回復魔法のどちらにもつけられ、しかもＭＰの消費は単体にかけたときと同じ。ぜひ使いたい組み合わせだ。マテリアのレベルアップとともに戦闘中に使える回数が増えていくぞ。

「ぞくせい」のマテリア＋魔法系マテリア

◀直接攻撃に魔法攻撃と同じ属性をつけることができる。

たとえば、武器の連結穴に「ほのお」と「ぞくせい」のマテリアを装着すると、武器に炎の攻撃属性がつく。防具に装着した場合は、炎属性の攻撃をうけたときのダメージを半減するぞ。マテリアが成長すると、炎属性の攻撃を無効化したり、さらには攻撃をうけると反対にＨＰが回復するようになる。

系統別マテリア効果リスト

マテリアをアビリティの特徴で分類すると、５つの系統に分けられる。マテリアの中でも一般的なものは街のマテリアショップで購入できるが、希少かつ重要なものは旅の途中で手に入れていくしかないぞ。アビリティが身につくこと以外にも、マテリアにはまだまだ秘密が隠されているらしい。長い旅の中で、どこまでその謎に迫れるだろうか？

独立系マテリア　紫

装着しているだけでさまざまな効果が得られるタイプのマテリア。特定のステータスをアップさせるものが大部分を占めているが、「かばう」のマテリアのような、決まった状況で特殊なアクションを起こさせるものもある。効果も種類もかなり多彩だ。

支援系マテリア　青

これ自体、単体で装着しても何の効果もない。だが魔法系マテリアやコマンド系マテリアとペアにして連結穴に装着すると、組になっているマテリアの効果をアップさせることができる。ゲーム前半で手に入る「ぜんたいか」のマテリアは非常に便利で重宝するぞ。

コマンド系マテリア　黄

「ぬすむ」、「みやぶる」、「なげる」といった特殊な戦闘コマンドが、戦闘中に使用可能になるマテリア。ものによっては支援系マテリアの追加アビリティを加えることで、効果がアップする場合もある。「ぬすむ」や「みやぶる」の全体化は残念ながらできないようだが。

魔法系マテリア　緑

攻撃魔法や回復魔法を使えるようになるマテリア。最初のうちは基本の魔法しか使えないが、マテリアのレベルが上がればより強力な魔法を唱えられる。『Ⅶ』の魔法はほとんどが単体にしか使えず、全体にかけるには「ぜんたいか」の支援マテリアと組み合わせる必要があるぞ。

召喚魔法系マテリア　赤

召喚獣を呼び出してその助けをかりる、召喚魔法を使えるマテリア。ＭＰの使用量は多いが、敵全体に大ダメージを与えることができ、敵の弱点と同じ属性の召喚魔法なら、一撃で敵全体を葬り去ることも可能。マテリアのレベルが上がると、１回の戦闘で呼び出せる回数が増えていく

ポイント3 魔法系マテリアの属性を利用して戦闘を有利に

魔法系マテリアの利点の１つに“炎や雷などといった、特定の属性に弱いモンスターに大ダメージを与えられる”ことがある。魔法で弱点を突いたときのダメージは、直接攻撃で与えられるダメージよりもはるかに上。戦闘では、「みやぶる」で常に敵の弱点を確認し、特定の属性に弱い敵に対しては、その属性に対応した魔法を使おう。これが戦闘を有利に展開するコツだ。

◀初対面の敵は必ず「みやぶる」で弱点を調べよう。

神羅ビルに入る前に……

（P44参照）

プレジデント神羅がいる神羅ビルは、侵入者をはばむガードロボットとモンスターがうようよ。しかし、弱点を持つ敵も多く、サンダーとファイアの魔法を誰かが使えるようにしておけば、攻略が楽になる。「ぜんたいか」はケアルにつけておくのが吉。

▲攻撃があまり効かない機械系の敵も、サンダーならこのダメージ。

▲逆に生物モンスターには炎が有効。あとは直接攻撃でトドメだ。

神羅ビルエレベーターのボス戦では……

（P53参照）

バレット、エアリス、レッドXIIIの３人が戦うことになる、神羅ビル・エレベーターのボス戦。ここでは全員を後列に下げ、エアリスとレッドXIIIはサンダーの魔法が使えるようにしておくといい。戦闘中は敵めがけてひたすらサンダーの魔法を使いまくるのだ。

▲直接攻撃は届かないので、後列から弱点のサンダーで攻撃！

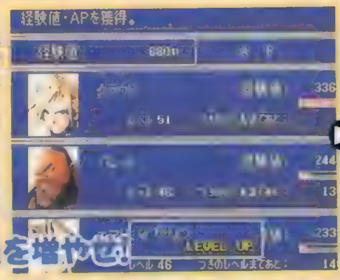
▲レッドXIIIのリミット技「スレッドファング」なら攻撃可能。

ポイント4 APをためるとマテリアが成長していく!

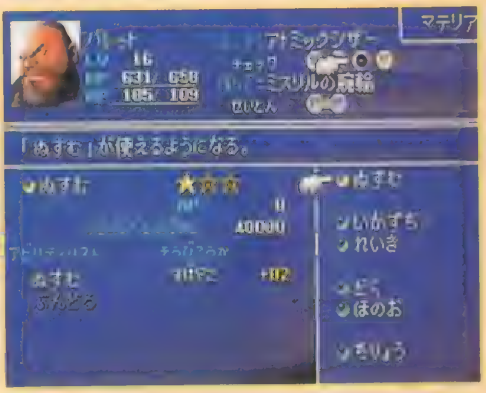
モンスターとの戦闘に勝つと、経験値とギルの他にAP（アビリティポイント）と呼ばれる数値が得られる。APはキャラクターではなくマテリアに蓄積されるポイントで、この数値が一定値に達すると、マテリアのレベルが上がってより威力のある魔法が使えるようになるぞ。APはキャラクターが装着しているすべてのマテリアに加算される。逆に言えば、誰も装着していないマテリアにはAPがまったく入らないということだ。キャラクターには可能な限りマテリアを装着させるように心がけよう。なお、武器や防具には装着しているマテリアの成長が２倍になったり、逆にまったく成長しなくなるなどの特殊な性質がある場合もある。装備をかえるときは、装備品の性質にも注目だ。

▶マテリア穴には限りがある。これからの旅に必要となる魔法を考え、成長すればその魔法を使えるようになるマテリアを優先して育てるようにしよう。

マテリアを成長させて使える魔法を増やせ!



▲マテリアを他のキャラクターにつけかえても、ＡＰやレベルはもちろんそのままだ。



▶装着していないマテリアにはＡＰが入らない。使わないものでもとりあえず装着しておこう。

◀レベルアップするために必要なＡＰは、マテリアごとに違う。

「青魔法」は『VII』でも健在!「てきのわざ」でラーニングしよう!

「VII」で青魔法をラーニングするには、コマンド系マテリアの「てきのわざ」を装着する必要がある。「てきのわざ」を装着しているキャラクターがラーニング可能なモンスターの特殊攻撃をうけると、その特殊攻撃を青魔法として修得するのだ。ラーニングした特殊攻撃を使いたいときは、戦闘中に「てきのわざ」のコマンドを選ぼう。ラーニングできる特殊攻撃はあまり多くないが、どれも特徴的で、使うとかなり役に立つものばかりなのだ。その一部をここで紹介しよう。

敵の特殊攻撃……

▲常に誰かに「てきのわざ」のマテリアを装備させておくといいぞ。

ラーニング!

▲そうしておけば、偶然ラーニングできることも少なくないのだ。

「てきのわざ」のコマンドで使用可能!

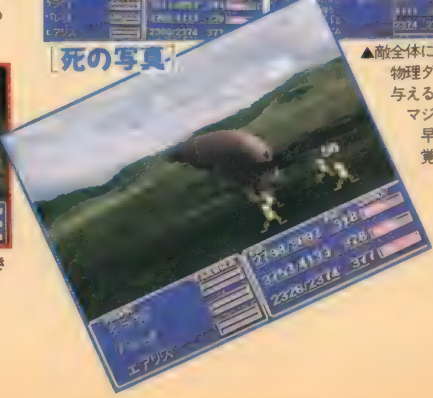
▲ラーニングした特殊攻撃は「てきのわざ」のコマンドで使用可能。

［カエルのうた］

［マトラマジック］

▲敵全体に無属性の物理ダメージを与える「マトラマジック」は早い段階で覚えられる。

［死の写真］



戦闘講座

データ編

ミスリルマインまでの全アイテムデータ公開

武器・防具のなかには、敵から盗むことでしか入手できない貴重なアイテムもある
電撃PS編集部独自の調査による全アイテムの入手方法を載せたので
まだ入手していない人はできるだけ手に入れよう

Item ●アイテム

序盤戦では、まだまだマテリアの数が少なく、使える魔法の種類もわずか。アイテムを有効に使って、少しでも戦いを楽にしよう。

種類	名前	価格	効果	入手方法
回復	ポーション	50	ＨＰを100回復	アイテム屋で購入。魔晄炉などで拾う
	ハイポーション	300	ＨＰを500回復	ウォールマーケットの薬屋で購入。列車墓場などで拾う
	エーテル	―	ＭＰを100回復	４番街プレート下部などで拾う。お店では売っていない
	エーテルターボ	―	ＭＰを全回復	スラム５番街の子どもの５ギルを盗まないで、後で訪れる
	エリクサー	―	ＨＰ・ＭＰを全回復	神羅ビルの非常階段の途中、ミスリルマインで拾う
	ラストエリクサー	―	全員のＨＰ・ＭＰ全回復	カームの街の宿屋で拾う
	フェニックスの尾	300	戦闘不能を治療	アイテム屋で購入。魔晄炉などで拾う
	テント	500	全員のＨＰ・ＭＰ全回復。セーブポイントで使用	４番街プレート下部で拾う。アイテム屋で購入
	毒消し	80	毒状態を治療	アイテム屋で購入
	やまびこえんまく	100	沈黙状態を治療	ウォールマーケットの薬屋で購入。列車墓場などで拾う
	目薬	50	暗闇状態を治療	ウォールマーケットの薬屋で購入
	興奮剤	100	いかり状態になる。かなしい状態を治療	アイテム屋で購入。サハギン、ノコギリなどから盗む
	鎮静剤	100	かなしい状態になる。いかり状態を治療	アイテム屋で購入。シエザーシザーなどから盗む
攻撃	手榴弾	80	敵１体に爆発ダメージ	アイテム屋で購入。擲弾兵などが落とす
	クモの糸	―	敵全体にスロウ（素早さを下げる）の効果	グラシュトライクなどが落とす
	惑わし草	―	敵全体にコンフュ（混乱）の効果	ソルジャー：３ＲＤなどが落とす
	有害物質	―	敵全体にバイオラ（毒）の効果	スモッグファクトなどが落とす
	ゴーストハンド	―	敵１体のＭＰを吸収	ゴーストから盗む
	重力球	―	敵１体にグラビデ（重力攻撃）の効果	ディーングロウが落とす
補助	ガードアップ	―	「たいりょく」を上げる	ルーファウスが落とす。カームの民家で拾う
	スピードドリンク	―	味方１人にヘイスト（素早さを上げる）の効果	ヴァイスから盗む
	マインドアップ	―	「せいしん」を上げる	ミスリルマインで拾う
その他	ジンクバッテリー	300	機械を動かす	ウォールマーケットの武器屋で購入
	ギサールの野菜	100	戦闘中に使うと、チョコボを一定時間拘束できる	チョコボ牧場で買う
	カラッカの野菜	250	〃　（高いほど効果大）	チョコボ牧場で買う
	タンタルの野菜	400	〃　（高いほど効果大）	チョコボ牧場で買う
	パサーナの野菜	800	〃　（高いほど効果大）	チョコボ牧場で買う
	クリーエの野菜	1000	〃　（高いほど効果大）	チョコボ牧場で買う
	ミメットの野菜	1500	〃　（高いほど効果大）	チョコボ牧場で買う
	ラサンの実	―	チョコボを育てるときに使用する	マンドラゴラが落とす。または盗む

Key Item ●キーアイテム

ストーリーを進めるうえで欠かせないキーアイテム。「薬屋～」から「～のかつら」まではすべてウォールマーケットに関係するアイテムだ

名前	内容	入手方法
薬屋商品クーポン	薬屋で景品と交換できる	定食屋で定食を食べた後「まあまあだな」を選択する。
会員カード	蜜蜂の館の会員カード	コルネオ屋敷に行った後、街の入口付近にいるオヤジと話す
消毒薬	コロンを手に入れるために必要	薬屋で薬屋商品クーポンと交換する
消臭薬	フラワーコロンを手に入れるために必要	薬屋で薬屋商品クーポンと交換する
消化薬	セクシーコロンを手に入れるために必要	薬屋で薬屋商品クーポンと交換する
コロン	安物の香水	居酒屋の便所にいる男に消毒薬を渡す
フラワーコロン	花の香りがする香水	居酒屋の便所にいる男に消臭薬を渡す
セクシーコロン	セクシーな香りがする香水	居酒屋の便所にいる男に消化薬を渡す
ダイヤのティアラ	ダイヤのティアラ	マテリア屋に宿屋で買った200ギルのドリンク剤を渡す
ルビーのティアラ	ルビーのティアラ	マテリア屋に宿屋で買った100ギルのドリンク剤を渡す
ガラスのティアラ	ガラスのティアラ	マテリア屋に宿屋で買った50ギルのドリンク剤を渡す
ビキニパンツ	するどいくいこみのパンツ	蜜蜂の館の左下の部屋に入る
ランジェリー	素敵な香りの下着	蜜蜂の館の左上の部屋に入り、逃げる女の子に話しかける
コットンのドレス	コットンで織られたドレス	服屋のオヤジとの会話で「さらっとしたの」を選択
サテンのドレス	サテンで織られたドレス	服屋のオヤジとの会話で「さわっ～」「きらきら～」の順に選択
シルクのドレス	シルクで織られたドレス	服屋のオヤジとの会話で「さわっ～」「つやつや～」の順に選択
ブロンドのかつら	金髪のかつら	「男男男」のジムで、スクワット勝負に勝つ
クセゲのかつら	クセ毛になっているかつら	「男男男」のジムで、スクワット勝負に負ける
カードキー60	神羅ビル60階まで行けるカードキー	59階で強化戦闘員を倒す
カードキー62	神羅ビル62階まで行けるカードキー	61階で男に話しかけ、「……」を選択する
カードキー65	神羅ビル65階まで行けるカードキー	62階で市長の合い言葉を当てる
カードキー66	神羅ビル66階まで行けるカードキー	65階でミッドガルの模型を完成させる
カードキー68	神羅ビル68階まで行けるカードキー	68階でボスとの戦闘後、近くにいる神羅社員に話しかける
ミッドガルパーツ	ミッドガルの模型の部品	65階で宝箱を順番に開けていく
Ａクーポン	星のペンダントと交換できる	63階で順番どおりに扉を開けていく
Ｂクーポン	フォウスロットと交換できる	63階でダストを通って部屋に降り立つ
Ｃクーポン	「ぜんたいか」のマテリアと交換できる	63階で順番どおりに扉を開けていく
PHS	離れた場所にいる仲間を呼び出せる	カームの街でクラウドの回想イベントが終わると入手できる

【データの見方】装：その武器を装備できるキャラクター。ク…クラウド、バ…バレット、ティ…ティファ、エ…エアリス、レ…レッドXIII、ヴィ…ヴィンセント／穴：マテリアを装備できる穴の数。連結穴は２連と表記／成：マテリアの成長の度合い。通は通常を表す／攻：攻撃力／命：命中率／防：防御力・

Weapon ●武器

敵が持っている貴重な武器は、お店では売っていなくて、しかも強力なものが多い。該当する敵と出会ったら、必ず盗んでおくように。戦いが楽になるぞ。

名前	価格	装	穴	成	攻	命	防	回	魔攻	魔力	精神	特徴	入手方法
バスターソード	—	ク	2連	通	18	96	0	0	2	2	0	—	クラウドの初期装備
ハードブレイカー	—	ク	2連+2	通	32	98	0	0	6	6	0	—	ソルジャー:3RDから盗む
ミスリルセイバー	1000	ク	2連+1	通	23	98	0	0	4	4	0	—	カームの街の武器屋で購入
ガトリングガン	—	バ	1	通	14	97	0	0	0	0	0	後列からでも通常の威力	バレットの初期装備
アサルトガン	350	バ	2連	通	17	98	0	0	1	1	0	後列からでも通常の威力	ガードスコーピオンを倒すと手に入る
キャノンボール	950	バ	2連+1	通	23	98	0	0	2	2	0	—	カームの街の武器屋で購入
アトミックシザー	—	バ	2連+2	通	32	99	0	0	4	4	0	—	スイーパーカスタムから盗む
レザーグローブ	—	ティ	1	通	13	99	0	0	0	0	0	—	ティファの初期装備
メタルナックル	320	ティ	2連	通	18	102	0	0	1	1	0	—	ウォールマーケットの武器屋で購入
ミスリルクロー	750	ティ	2連+1	通	24	106	0	0	3	3	0	—	カームの街の武器屋で購入
グランドグラブ	—	ティ	2連+2	通	31	110	0	0	6	6	0	—	マドゥジュから盗む
ガードロッド	—	エ	1	通	12	99	1	0	2	2	4	—	エアリスの初期装備
ミスリルロッド	370	エ	2連	通	16	100	0	0	3	3	0	—	ウォールマーケットの武器屋で購入
フルメタルロッド	800	エ	2連+1	通	22	100	0	0	4	4	0	—	カームの街の武器屋で購入
ストライクロッド	—	エ	2連+2	通	32	100	0	0	7	7	0	—	エリゴルから盗む
ミスリルクリップ	—	レ	2連+1	通	24	100	0	0	6	6	0	—	レッドXIIIの初期装備
ピースメーカー	—	ヴィ	2連+1	2倍	38	118	0	0	8	8	0	マテリア成長2倍	カームの街の民家の宝箱から入手

Armor ●防具

武器とは違って、防具は全キャラ共通で使える。数少ない貴重な防具を誰に装備させるかが大きなポイントになってくる

名前	価格	装	穴	成	攻	命	防	回	魔攻	魔防	魔回	特徴	入手方法
ブロンズバングル	—	全	なし	—	0	0	8	0	0	0	0	—	初期装備
アイアンバングル	160	全	1	通	0	0	10	0	0	2	0	—	7番街の武器屋で購入
チタンバングル	280	全	2	通	0	0	14	2	0	4	0	—	5番街の武器屋で購入。エアバスターが落とす
カーボンバングル	—	全	2連+1	通	0	0	27	3	0	14	0	—	モススラッシャーから盗む
ミスリルの腕輪	350	全	2連	通	0	0	18	3	0	8	0	—	ウォールマーケット、カームの武器屋で購入
フォウスロット	—	全	4	通	0	0	12	0	0	10	0	—	神羅ビル63階でBクーポンと交換

Accessory ●アクセサリ

キャラのパラメータを上げたり、ステータス異常や特定の属性攻撃を防いでくれる便利なアクセサリ。キャラの特性を生かしてうまく組み合わせよう

名前	価格	装	穴	成	攻	命	防	回	魔攻	魔防	魔回	特徴	入手方法
星のペンダント	—	全	なし	—	0	0	0	0	0	0	0	毒状態を防ぐ	神羅ビル63階でAクーポンと交換
タリスマン	—	全	なし	—	0	0	0	0	0	0	0	「せいしん」が10アップ	神羅ビル68階でサンプル:H0512を倒す
防弾チョッキ	—	全	なし	—	0	0	0	0	0	0	0	「たいりょく」が10アップ	神羅ビル70階でルーファウスを倒す

Materia ●マテリア

マテリアは、装着するとステータスが変化する。複数のマテリアをつけると、かなり影響が出るのでいろいろ試してみること

種類	名前	価格	属性	アビリティリスト	装備効果	特徴	入手方法
魔法	いかずち	600	雷	サンダー、サンダラ、サンダガ	ちから-1、まりょく+1、MHP-2%、MMP+2%	「いかずち」系の魔法が使えるようになる	7番街、5番街、ウォールマーケットで購入
	れいき	600	冷	ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	ちから-1、まりょく+1、MHP-2%、MMP+2%	「れいき」系の魔法が使えるようになる	7番街、5番街、ウォールマーケットで購入
	ほのお	600	炎	ファイア、ファイラ、ファイガ	ちから-1、まりょく+1、MHP-2%、MMP+2%	「ほのお」系の魔法が使えるようになる	7番街、5番街、ウォールマーケットで購入
	どく	1500	毒	バイオ、バイオラ、バイオガ	ちから-1、まりょく+1、MHP-2%、MMP+2%	「どく」系の魔法が使えるようになる	神羅ビル67階で拾う カームで購入
	だいち	1500	土	クエイク、クエイラ、クエイガ	ちから-1、まりょく+1、MHP-2%、MMP+2%	「だいち」系の魔法が使えるようになる	カームの街のマテリア屋で購入
	かいふく	750		ケアル、ケアルラ、リジェネ、ケアルガ	ちから-1、まりょく+1、MHP-2%、MMP+2%	「かいふく」系の魔法が使えるようになる	壱番魔晄炉で拾う。7番街、5番街などで購入
	ちりょう	1500		ポイゾナ、エスト、レジスト	ちから-1、まりょく+1、MHP-2%、MMP+2%	「ちりょう」系の魔法が使えるようになる	カームで購入
支援	ぜんたいか	—		ぜんたいか	—	組み合わせた魔法が全体化する	7番街の初心者の館でもらえる。神羅ビル63階で入手
	ぞくせい	—		ぞくせい	—	武器や防具に組にしたマテリアの属性をつける	神羅ビル62階で市長の合い言葉を1回で当てる
独立	かばう	1000		かばう20%アップ	たいりょく+1	味方が攻撃されるとかばう	エアリスの家の花畑で拾う ウォールマーケットで購入
	チョコボよせ	2000		チョコボに会える	うん+1	チョコボに会える	チョコボ牧場で購入
コマンド	ぬすむ	1200		ぬすむ、ぶんどる	すばやさ+2	「ぬすむ」が使えるようになる	下水道で拾う。カームで購入
	みやぶる	1000		みやぶる	—	「みやぶる」が使えるようになる	6番街公園で拾う。レッドXIIIが所持。カームで購入
	てきのわざ	—		火炎放射、マトラマジックなど	—	「てきのわざ」が使えるようになる	神羅ビル68階の実験室内でH0512を倒した後、拾う
召喚	チョコボ&モーグリ	—		チョコボ&モーグリ	まりょく+1、MHP−2%、MMP+2%	召喚獣チョコボ&モーグリが呼べる	チョコボ牧場でチョコボに話しかける

*/回:回避率/魔攻:魔法攻撃/魔防:魔法防御/魔回:魔法回避/属性:マテリアが持つ属性/MHP:MAXHP/MMP:MAXMP

STORY!

ストーリー攻略

オープニング〜壱番魔晄炉脱出

魔晄炉と呼ばれる巨大な施設を使い、星の命を吸い上げる神羅カンパニー。その強引なやり口に疑問を抱き、星を守るため立ち上がった反抗組織、アバランチ。メンバーのバレット、ビッグス、ウェッジ、ジェシー、そして元神羅のソルジャー、クラウドは魔晄炉を爆破するべく、ついに行動を開始するのだった……。

倒れた警備兵を調べ、ポーションを入手

ゲームスタート直後、ホームにいる2人の駅員がビッグスとジェシーに殴り倒される。クラウドを操作し奥へと歩いていくとゲームが進むのだが、その前に倒れている駅員をチェックしよう。手前に倒れている駅員から2つの「ポーション」が入手できるぞ。

▲手前に倒れている駅員に近づいたら、◎ボタンを押す。「ポーション」を2つ入手できるので必ずゲット。

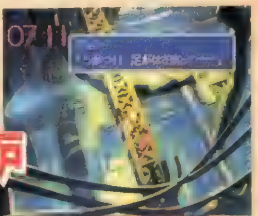
▲駅のホームを奥に進むと強制的に警備兵との戦闘になる。敵は2人だが弱いので通常攻撃で楽勝だ。戦闘に勝つとレベルアップする。

★行動チャート★

- オープニングビジュアル
- 駅のホームからスタート
- バレットが仲間入り
- 壱番魔晄炉中心部
- ボス、ガードスコーピオンと戦闘
- 爆発10分前
- 脱出の途中、ジェシーを救出
- 脱出&爆発

ジェシーを助け、10分以内に脱出

ボスを倒したら10分以内に脱出しないとゲームオーバー！　最後にセーブした地点から再びやり直すハメになるぞ。そうなる前に、通ってきた道を一気に駆け戻ろう。また帰る途中、足が挟まって動けないジェシーを必ず助けること。見捨てると脱出できなくなるので要注意だ。



▶ジェシーに話しかければ救出することができる。その後は出口に向かってダッシュだ。

CHECK POINT ボスを倒したら、味方の状態や装備を再チェック!

ボスを倒して入手した「アサルトガン」はバレットが装備。残り体力が心配だったら「ポーション」で回復させる。10分以内に脱出するべく準備は完璧に。

▲ボスを倒すと必ず「アサルトガン」が手に入る。バレットが装備しよう。

◀体力が減ってたら「ポーション」で回復。これで脱出準備はOK。

詳細な行動チャート&マップデータ
さらに出現するモンスターを
丸裸にするデータ集も完備
新たなるファイナルファンタジー
その世界を完全レポート!!
オープニングからミスリルマインまでを
完璧にプレイするための
最高のパートナーになるだろう

壱番魔晄炉内部

◆◆◆◆◆マップの見方◆◆◆◆◆

❶、❷などの番号はアイテムの位置。Ⓐ、Ⓑなどの文字はイベント発生場所を表し、それぞれ右のMAP DATAに対応しています。また、各ショップはマップ上に表記。㋝はセーブポイントを表しています。

MAP DATA

最初のダンジョンということでマップはかなり単純。ルートも1本道なので迷う心配はないだろう。行き詰まった場合は、周囲にいるアバランチのメンバーに話しかければ道が開けるハズ。㋝では必ずデータをセーブしておこう。

アイテム

❶ポーション
❷「かいふく」のマテリア

イベント

A 壱番魔晄炉の中心部。ここを通りかかると、奇妙な声（？）がクラウドを呼び止める！　この声の主はいったい…？　その後、クラウドが魔晄炉の中心部に爆弾を仕掛ける。

B 爆弾を仕掛けて脱出しようとすると、ボスのガードスコーピオンが襲いかかってくる。イベントのⒶ、Ⓑは連続しているので、戦闘の準備はⒶの前にしておくこと。

C ボスを倒した後の帰り道、この地点には足が挟まって動けなくなっているジェシーがいる。彼女を助けずに先に進んでも脱出できないので、必ず話しかけて救出すること。

MONSTER DATA

警備兵

EXP	16
AP	2
ギル	10

神羅の一般的な警備兵。通常の殴り攻撃のほか「マシンガン」を使用。HPが低く、たいていは1撃で倒すことが可能なはず。　**落：ポーション**

ガードハウンド

EXP	20
AP	2
ギル	12

大型のモンスター。通常の咬みつき攻撃のほか、特殊攻撃として「触手」を使用。攻撃力、HPともに低いので、これまた心配はない。　**落：ポーション**

モノドライブ

EXP	18
AP	3
ギル	8

クラゲ型の戦闘メカ。通常の体当たり攻撃のほか「ファイア」の魔法を使ってくる。HPは低めだが、集団で出現したときは逃げることも考えよう。　**落：ポーション**

ファーストレイ

EXP	13
AP	1
ギル	3

侵入者を攻撃するレーザー砲台。HPが低く、たいていは1撃で倒せる。攻撃も通常のレーザー攻撃だけ。しかも攻撃力が低いので数多く出現しても楽勝な相手だ。

戦闘員

EXP	22
AP	2
ギル	15

神羅の下級戦闘員。通常の殴り攻撃のほか「マシンガンレーザー」を使って攻撃してくる。1撃では倒せないが、攻撃力が低いのでまったく心配ナシ。　**落：ポーション**

スイーパー

EXP	27
AP	3
ギル	30

中型のロボット。通常のマシンガン攻撃のほか「ダブルマシンガン」、「スモークショット」で攻撃してくる。守備力は高いが、サンダーの魔法なら1撃で倒すことが可能。

BOSS ガードスコーピオン

●シッポを上げたら攻撃禁止！

サソリのような大型のロボット。シッポを上げているときに攻撃すると、必ず反撃される。敵の攻撃法を見てからコマンド入力をしよう。サンダーの魔法が有効なのでMPは温存しておこう。　**落：アサルトガン**

EXP	100	AP	10	ギル	100

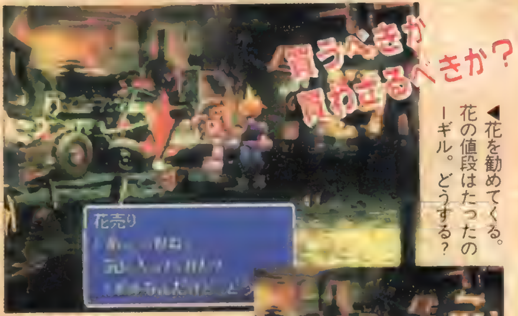
※各モンスターのデータの「盗」はモンスターから盗めるアイテム、「落」はモンスターが一定の確率で落とすもの、「拾」は倒したあと拾えるものを指します。また、すべてのデータは、1月23日までの時点において電撃PS編集部が独自に調査、確認したものです。記載されている内容に若干の違いが生じる場合はご了承ください。

スラム8番街〜7番街

壱番魔晄炉の爆破に成功したアバランチ。メンバーたちはアジトのある7番街に帰るべく、8番街の駅を合流ポイントに決め一時的にバラバラに行動する。クラウドも駅へと向かうが、その途中で警備兵に発見されてしまう。しかしなんとか追撃を振り切り、列車に飛び乗るのだった。

花売りの少女に呼び止められる!キミの選択は…

8番街を進むと花売りの少女に呼び止められる。会話の途中でいくつかの選択があり、最後は花を買うか、買わないか選ぶことになる。後々、関連したイベントもあるので、ここでは買っておく方がよいと思われるが…。



◀花を勧めてくる。花の値段はたったの1ギル。どうする？

◀少女に話しかけられたら「気にするな…」を選択。そうしないと花を買うことができないので注意。

後半のイベントに影響

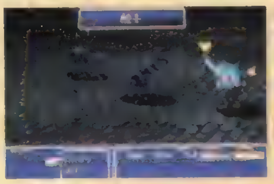
▶花を買っておけば、後々のイベントが増えるのは確か！ やはり買っておくのがベスト!?

★行動チャート★

壁を破壊し、8番街へ
↓
花売りの少女に出会う
↓
8番街噴水広場
↓
路地裏
↓
列車に飛び乗る
↓
7番街に到着

敵が出現するので油断しないように

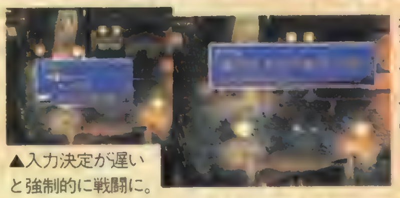
噴水広場の周辺には、壱番魔晄炉で見かけたガードハウンドが出現する。この時点では仲間と別々に行動しているので、クラウド1人。油断すると思わぬピンチに陥ることも。体力が減ったら回復させておこう。



◀1回に受けるダメージは小さいが、何度も戦うとやはり危険。

神羅兵との戦いは避けることも可能

広場を通過して路地裏に来ると、神羅兵に見つかるイベントが発生。ここでは行動の選択で「つきあってられない」を選べば戦闘を回避できるぞ。戦って経験値を稼いでもいいけどね。



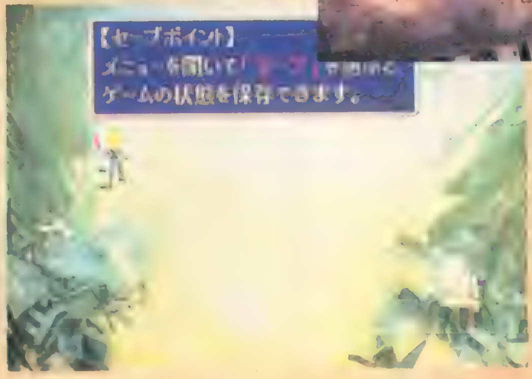
▲入力決定が遅いと強制的に戦闘に。

◀戦闘は合計3回。戦わなくてもすむ。

7番街に着いたら、まずセーブ

列車をおりて先に進むとセーブポイントがある。見かけたら必ずデータをセーブしておくこと。なぜならこの先には7番街スラムがあり、重要な情報が盛りだくさん。それに武器屋やアイテム屋などもあるからだ。ここでデータをセーブしておかないと、間違った行動をしてやり直そうと思ったときの再スタート地点は壱番魔晄炉！ これはやはり面倒だ。そんな時間を節約するためにデータをセーブしておこう。

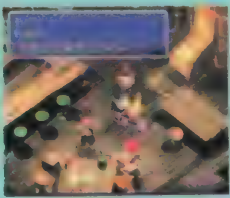
▶7番街の駅に到着したら、左へ進んでいこう。ちなみに右へ進むと列車墓場。強力な敵が出現するので要注意だ。



◀7番街スラムに入る前にデータをセーブ。その後ゲームをリセットした場合はここからスタートできる。

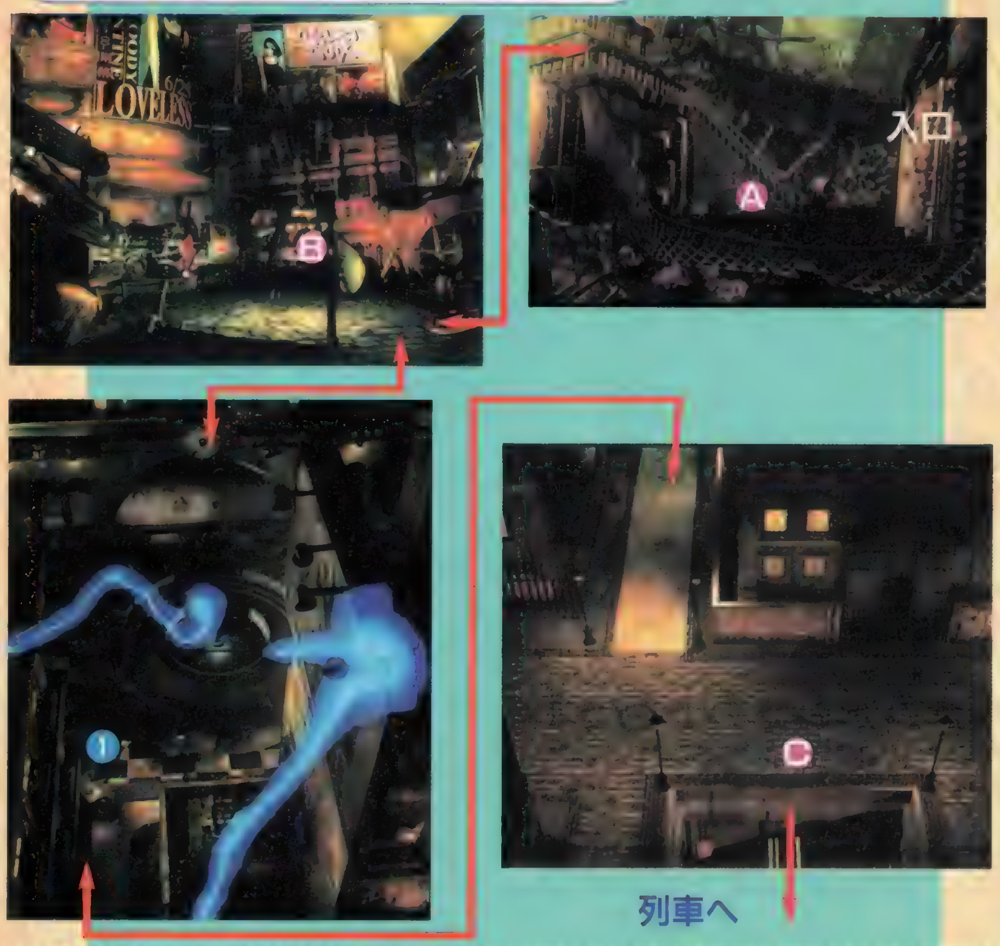
CHECK POINT 会話選択による影響は？

花売りの少女から花を買ったか、買わないかで、後々のイベントに明らかな違いが出る。今後も選択肢によってイベントが変化する場面が数多く出てくるぞ。あらゆるパターンを試して、思いっきり楽しんでみよう。



◀花を買っておけば花に関する会話が追加される。

スラム8番街から7番街へ



MAP DATA

スラム8番街から7番街へは歩いていくことはできない。そのため、列車で移動するイベントが発生する。列車で7番街駅に到着したら、マップを左に進むこと。右に進むと列車墓場に出てしまうのでお間違いなく！

アイテム

1 ポーション

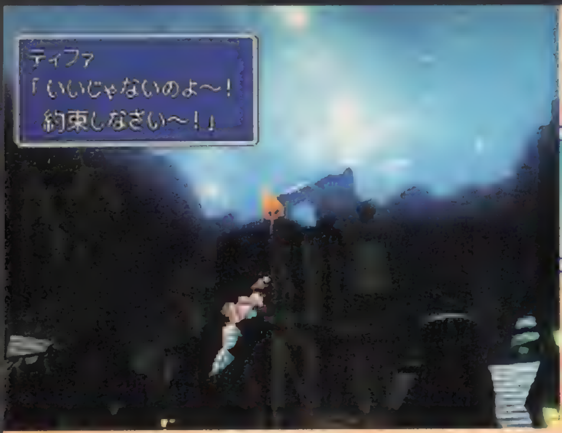
イベント

A 壱番魔晄炉の爆発ビジュアルシーンのあと、壁を爆破してこの場所へ出る。会話を終えたら、バレットを追いかけてマップ奥の階段を上がり、スラム8番街へと進んでいこう。

B マップが切り替わると、強制的に花売りの少女との会話イベントが発生。会話後、花を買っても買わなくても花売りの少女は去っていく。花は買っておいたほうがいいだろう。

C 8番街の路地裏。ここで警備兵に囲まれるイベントが発生する。戦闘をしても（最高3回）、しなくても最終的には列車に飛び乗るビジュアルシーンが流れ、話が進行する。

D 7番街にある機械塔のふもと。セーブポイントの上方に立っている人に話しかけると、機械塔を見上げるビジュアルシーンが流れる。データをセーブしてから話しかけよう。



スラム7番街～列車

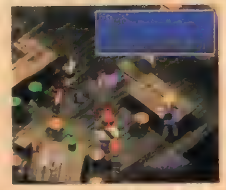
7番街のホームに降り立ったクラウドは、メンバーたちと共にアジトのあるスラムに向かう。クラウドの契約はこれで終了するはずだったが、ティファに過去の約束を持ち出され、次のミッションとして予定していた五番魔晄炉の破壊活動も引き受けることになるのだった。

アバランチのアジトで気をつけるポイント

持っている花を…

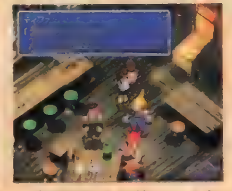
◀8番街で花を買っていれば、花の話題になって選択肢が出る。

マリンにあげる



▲バレットが酒場に入ってくると、さらに話が進む。

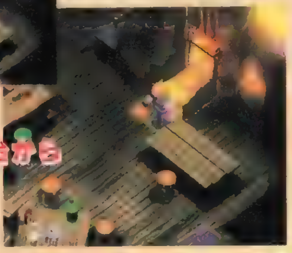
ティファにあげる



▲会話はそこで終了。でも後半に影響してくるかも？

アバランチのアジトになっている酒場、セブンスヘブンに入るとティファが話しかけてくる。このとき8番街で花売りの少女から花を買っていれば、その花をティファにあげるか、マリンにあげるかという選択肢が出るぞ。花を買っていない場合は選択肢はもちろん話題すら出ない。

◀ティファに昔の約束を持ち出され、クラウドは次の作戦にも参加することに。



地下へはピンボール台から

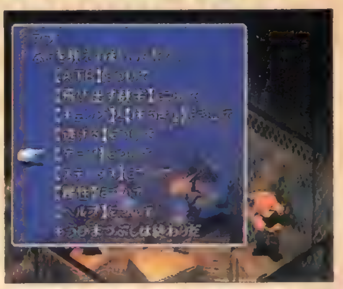
▶ピンボール台の前で◎ボタンを押せば地下に行ける。

★行動チャート★

スラム7番街
↓
アバランチアジト
↓
次のミッションの依頼を受ける
↓
ティファが仲間入り
↓
五番魔晄炉へ向け列車で出発
↓
ニセＩＤ発覚
↓
列車から飛び降りる

道具屋で「かいふく」のマテリアを購入

アジトでの会話を終えたら、出発前に武器屋へ立ち寄り「アイアンバングル」を購入。ついでに2階にある初心者の館へも足を運ぼう。初心者の館では戦闘のポイントやリミット技の使い方。さらにマテリアに関する細かな情報が聞けるぞ。よ～く頭に叩き込んでおくこと。また、ここには「ぜんたいか」のマテリアが落ちている。忘れずに拾っておこう。



▲面倒くさがらず、全部の情報に目を通しておくこと。絶対に役立つハズだ。

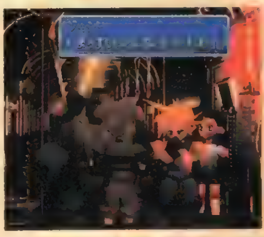
CHECK POINT 初心者の館でしっかり勉強しよう

道具屋では「ポーション」や「フェニックスの尾」のほかに、なんとマテリアも売っているぞ。買う物の優先順位は、まず「かいふく」のマテリア。次に「ほのお」のマテリア。あとは「毒消し」、「フェニックスの尾」、「ポーション」を買っておけば準備はＯＫ！

◀「かいふく」のマテリアは絶対に買っておこう。

ニセＩＤ発覚後は、できるだけ前の車両に進め

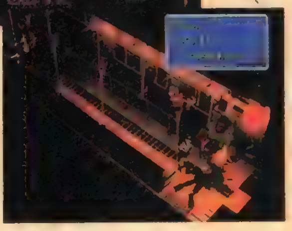
五番魔晄炉へと向かう列車の中でニセＩＤの発覚イベントが発生したら、できる限り前方の車両に移動しておくように！　最高で5両目まで移動することができるぞ。途中で失敗するとトンネル内を長距離歩いて移動することになり、とても手間がかかるのだ。



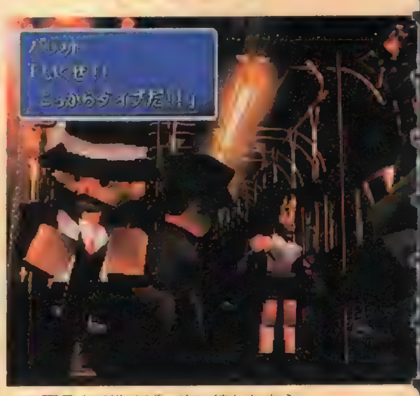
◀イベントが発生すると列車内が赤く点滅するのだ。

制限時間に注意！

◀制限時間は1、2両目が15秒。3、4両目が18秒だ。

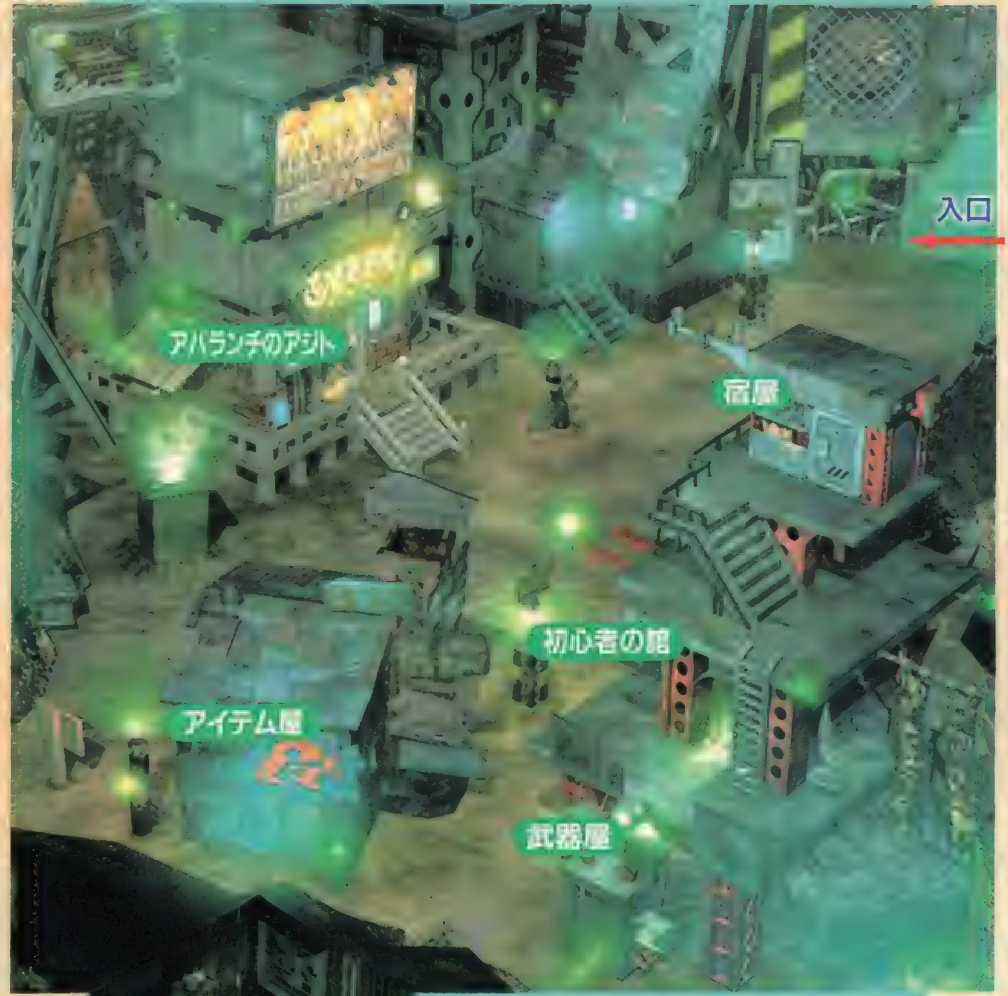


▶ドアがロックされると、その時点で列車から飛び降りることに！



▲5両目まで進めば、次に待ちかまえている螺旋トンネルで楽ができるのだ。

スラム7番街



MAP DATA

下に紹介するⒶのイベント（アバランチのアジトで発生）をクリアしないと初心者の館はオープンしないので注意。またⒶのイベントではＨＰとＭＰが自動的に回復する。武器屋の３階にはいちおう宿屋はあるが、イベントは発生しないので行く必要はないだろう。Ⓐのイベントをクリアしたあとなら、北側にある民家にも入れるようになる。

アイテム

❶「ぜんたいか」のマテリア
❷エーテル

イベント

A 酒場、セブンスヘブン。８番街で花売りの少女から花を買っておけば、それに関連したイベントが発生。誰に花をあげるかによって、その後の会話内容が変化する。

B 地下にあるアバランチのアジト。壱番魔晄炉の爆破を手助けしたクラウドが報酬を要求する。再びセブンスヘブンの店内へ向かうことになる。

C 報酬に関するイベント。そしてティファの「過去の約束」を思い出す回想シーンが展開する。さらに次のミッションに関する会話が交わされる。

宿屋

10ギル

武器屋

名称	価格
アイアンバングル	160
アサルトガン	350
手榴弾	80

アイテム屋

名称	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
毒消し	80
ほのお	600
れいき	600
いかずち	600
かいふく	750

螺旋トンネル～五番魔晄炉

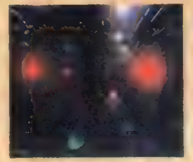
五番魔晄炉を爆破するべく活動を開始したバレット、ティファ、クラウドの3人。魔晄炉の中心部に爆弾を仕掛け、いざ脱出と思った矢先、そこにプレジデント神羅が現れる。そしてこれがワナであることを知るのだった。なんとか攻撃を退けるものの、クラウドは1人暗闇の中へと落ちていく…。

★行動チャート★

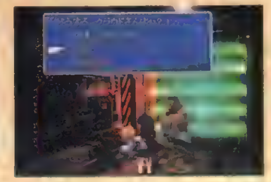
螺旋トンネル
↓
ダクトから地下道へ侵入
↓
4番街プレート下部
↓
五番魔晄炉
↓
爆弾セット
↓
ボス、エアバスターと戦闘
↓
クラウド落下

螺旋トンネルは奥へと進め

列車から飛び降りたら、ひたすら奥へ。列車から早く飛び降りていると、それだけ長い距離を歩くハメに。一番奥まで行くとイベント発生。



▲螺旋トンネルを奥へと進んでいこう。敵が出現するので注意。

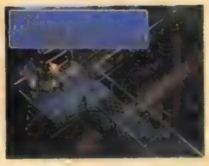


▲一番奥まできたら、横のダクトから地下道へと侵入だ。

プレート下部から、さらに奥へ

プレート下部から伸びるハシゴは3つ。1つは自分が下りてきたハシゴ。残る2つはどちらも同じ場所につながる。好きなほうを登るとジェシー、ビッグスが待つ場所に到着する。

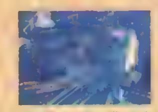
◀どちらのハシゴを選んでもOK。



▶ビッグスのいる場所ではセーブが可能。

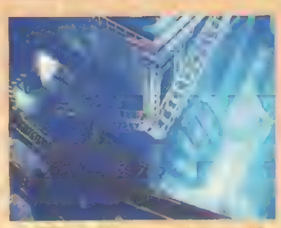
魔晄炉の構造は壱番と同じ! まずは中心部へGO

五番魔晄炉の構造は壱番魔晄炉とまったく同じ。滑り台を下りたら、エレベーターに続く階段は登らず、まず中心部をめざせ。



▲パイプを滑り台代わりに下りる。

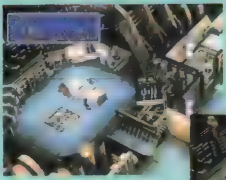
◀まずは中心部に爆弾を仕掛けるのだ。



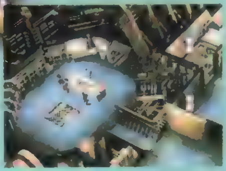
▲爆弾を仕掛けたら、来た道を戻り、階段を登ってエレベーターへ。

CHECK POINT 管制室では、3人同時にボタンをポン!

エレベーターを下りて管制室に着くと、「3人同時にボタンを押す」というイベントが発生する。ボタンを押すコツは、いち、にの、さん！じゃなくて、いち、に！のタイミングでボタンを押すこと。この方法なら1発で抜けられるハズ。



◀管制室に着き、このメッセージを○ボタンでスキップしたら、すぐに数え始めるのだ。



▶そして、いち、に！で○ボタンをポンと押す。テンポとタイミングが大事なのだ。

MONSTER DATA

グラシュトライク

EXP：20
AP：2
ギル：20

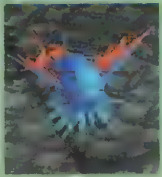
クモのようなモンスター。通常の咬みつき攻撃のほか、素早さがダウンする「糸」を吐いてくる。戦闘が長引くため、面倒なら逃げてしまうのも手だ。 落：クモの糸

ミサイルランチャー

EXP：13
AP：3
ギル：7

侵入者を撃退するミサイル砲台。「ロケットランチャー」で、一番HPの低いキャラを集中的に狙ってくる。他の敵と同時に出現したら、真っ先にコイツから倒そう。

プアゾキュート



EXP：18
AP：2
ギル：35

飛び魚のようなモンスター。通常の咬みつき攻撃のほか、眠りに陥れる「アワ地獄」で攻撃してくる。しかし攻撃力が低いので心配はいらないだろう。

チュースタンク

EXP：23
AP：2
ギル：30

タツノオトシゴのようなモンスター。通常の殴り攻撃のほか「ローリングクロウ」を使う。攻撃力が高めなので、手早く倒さないと思わぬ痛手に！ 盗：ポーション

螺旋トンネル～五番魔晄炉内部

MAP DATA

螺旋トンネル内は、ひたすら奥へと進んでいくこと。五番魔晄炉に入ったらエレベーターに続く階段には登らず、まずは下部の入口から入り中心部へ向かうこと。壱番魔晄炉と構造が同じなので迷う心配はないだろう。

アイテム

1 エーテル
2 ポーション
3 テント
4 エーテル

イベント

A 螺旋トンネルの突き当たり。ダクトへの侵入イベントが発生するので、迷わずダクトに入ること。

B ウェッジに出会う。来た道以外の2つの階段は同じ場所につながってるので、どちらでもＯＫ。

C ジェシーに出会う。この通路にはポーションも落ちているぞ。一番左手の通路から先を急げ。

D ビッグスに出会う。ここには「テント」があり、さらにセーブも可能。とりあえずセーブはしよう。

E 管制室。「3人同時にボタンを押す」イベントが発生。先に進むとボス戦になるので準備は万全に。

BOSS エアバスター

●回復無用！　押しまくれ

神羅製試作型機動兵。通常の殴り攻撃のほか、単体攻撃の「ビッグボンバー」を使用。また攻撃すると必ず反撃してくる特性がある。しかし恐れる心配はまったくナシ！　通常攻撃で押しまくれば楽勝。　落：チタンバングル

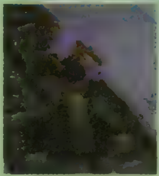
EXP	180	AP	16	ギル	150

スモッグファクト

EXP：32
AP：3
ギル：60

奇妙な形をした戦闘メカ。通常の殴り攻撃のほか、毒、くらやみの効果のある「有害スモッグ」を使用。守備力が高めなので、ちょっとやっかいな相手だ。　落：有害物質

プロトマシンガン



EXP：16
AP：2
ギル：15

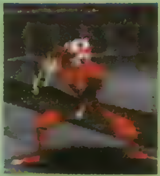
侵入者を撃退するマシンガン砲台。攻撃は「マシンガン」のみで、攻撃力も低め。かなり楽勝な相手だが集団で出現したときは危険。そのときは魔法で一掃してしまおう。

ブラッドテイスト

EXP：24
AP：2
ギル：32

犬型のモンスター。通常の咬みつき攻撃のほか、ＨＰを吸い取る「ドレイン触手」を使用。また、ときたま２連続攻撃も仕掛けてくるので手早く倒すベシ。　落：毒消し

特殊戦闘員



EXP：28
AP：3
ギル：40

神羅の中級戦闘員。通常の殴り攻撃のほか「マシンガンビーム」や「波動」を使って攻撃してくる。技はド派手だが攻撃力が低いので、怖がる心配はナシ。　落：毒消し

5番街スラムの教会 ～ 6番街廃墟

5番街スラムの教会で目覚めたクラウドは、いつかの花売りの少女、エアリスに出会う。そこからエアリスをつけ狙う神羅のレノを振り切り、ひとまずエアリスの家に向かうのだった。その後、クラウドは1人で7番街へ帰ろうとするが、エアリスもそれに同行することになる……。

★行動チャート★

- 教会で目覚める
- 花売りの少女、エアリスに出会う
- 神羅のレノ登場
- エアリスが仲間入り
- 教会の奥で戦闘
- 5番街スラム
- エアリスの家
- 6番街廃墟
- ティファを見かける

教会で待ち受ける戦闘は、回避することが可能

教会の奥で発生するイベントバトルは回避することが可能。やり方は、まずエアリスに助けを求められたら「しばらく待っていろ！」を選択し、さらに上へ登る。上には樽が4つ置いてあるので、それを右に示した番号順に落とすのだ。これでＯＫ。

◀レノに追われて教会の裏手にきたら、写真の位置から亀裂をジャンプ。その後階段を上に登っていくとイベントが発生。

「しばらく待っていろ！」を選択

◀イベントでエアリスが銃撃され、下に落ちる。エアリスに助けを求められたら、「しばらく待っていろ！」を選択し、さらに上へ登れ。

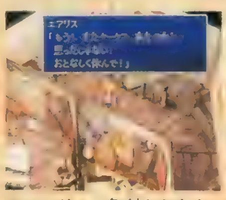
◀エアリスは合計3回助けを求めてくる。そのつど樽を❶から順に落とすのだ。Ｘの樽は落としても無意味だ。

▲どの方向から落としても樽は命中。戦闘を回避できるぞ。

ヤッター！

エアリスの家からそ～っと脱出

エアリスの家から脱出するときにダッシュ移動は禁物！　壁などにぶつかっても失敗になるので、慎重に歩いて階段まで行くこと。



▲エアリスに気付かれたらもう１度部屋からやり直し。

▼歩いて階段まで行けば、気付かれずに脱出できる。

装備を整えて出発

◀必要ならばマテリアも買っておこう。

▶「チタンバングル」は必ず購入すること。

武器屋で「チタンバングル」を購入し、エアリスに装備。また道具屋で「テント」が売られてるので、２つくらい買っておこう。あとは不足しているアイテムを補充し、準備完了だ。

CHECK POINT　6番街廃墟の突破法

６番街の廃墟では立体交差に注意！　下を通れることに気付かないことが多いのだ。右ページに掲載したマップをよ～く見ながら歩いていこう。また中程にある一本橋も意外と見落としがち。早く抜けたい気持ちはわかるが、あせると迷いやすいぞ。じっくり進んでいこう。

◀マップ自体は狭いけど、あせると意外に迷いやすい。一本橋も要注意と思われる道のひとつ。

▶この場所から道路の下をくぐり抜け、下方向に抜けられる。注意深く進もう。

5番街の教会、5番街スラム、6番街廃墟

MAP DATA

教会を出たら、まずセーブ地点でデータを保存。それからスラム5番街を抜け、エアリスの家へ向かおう。ほぼ1本道なので順番に進めば問題ナシだ。

アイテム

1 エーテル
2 「かばう」のマテリア

イベント

A 子どもが寝ている2階の部屋のたなを調べ、お金を見つける。これを取らなければ、再び訪れたときに「エーテルターボ」がもらえる。

B エアリスの家。庭にある2つのアイテムは必ず入手しよう。

C エアリスの家から抜け出すと、ここでエアリスが待っている！

D ティファを見かけ、ウォールマーケットに進むことになる。

武器屋

名称	価格
チタンバングル	280
手榴弾	80

アイテム屋

名称	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
毒消し	80
テント	500

マテリア屋

名称	価格
ほのお	600
れいき	600
いかずち	600
かいふく	750

MONSTER DATA

ヘッジホッグパイ

LV	6
HP	40
MP	52
EXP	20
AP	3
ギル	25
弱点	冷

爬虫類系のモンスター。通常の体当たり攻撃のほか、魔法の「ファイア」を使用。ある程度のダメージは覚悟。通常攻撃で片づけよう。**盗：エーテル　落：ポーション**

ホウルイーター

LV	9
HP	72
MP	—
EXP	24
AP	2
ギル	70
弱点	—

サソリのようなモンスター。通常のひっかき攻撃のみだが、2連続攻撃を仕掛けてくる。攻撃力、HPも高めなので油断するとピンチに陥りやすい。**盗：ポーション**

ヴァイス

LV	7
HP	68
MP	—
EXP	24
AP	3
ギル	80
弱点	—

覆面をした盗賊。通常攻撃はほとんどしてこないが「ぬすむ」を使い所持品を盗んで逃げていく。倒せば取り返すことが可能。**盗：スピードドリンク　落：ポーション**

ヘルハウス

LV	11
HP	450
MP	—
EXP	44
AP	6
ギル	200
弱点	—

家の形をしたモンスター。通常攻撃にはくらやみの効果があり、なおかつ「ヘルボンバー」、「自滅ドロップ」、「ヘルプレス」などを使用。強敵なので逃げることも考えよう。

ウォールマーケット

廃墟の公園でティファを乗せたチョコボ車を見かけたクラウドとエアリスは、それを追い6番街にあるウォールマーケットに入る。そこは、コルネオという大富豪が支配する妖艶な世界。ティファの手がかりを探すうち、クラウドは女装をすることになる。はたしてその結末は……?

女装するため、洋服屋へGO!

マーケットに入ったら蜜蜂の館→コルネオの屋敷→洋服屋と回り情報を集める。するとコルネオの屋敷に入るためクラウドが女装することになる。その後、居酒屋にいる洋服屋の主人に注文し洋服屋へ戻ると服が完成する。

◀女装をしなければコルネオの屋敷には入れない。

▶居酒屋で飲んでいる洋服屋の主人に注文。戻ると、服が完成。

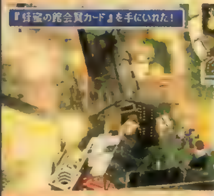
スクワット必勝法

スクワット勝負で勝つには、TVのボリュームを下げる！　こうすると相手の効果音に惑わされず、自分のペースでボタンを押すことができる。やってみてね。

▶スクワットバトルを終えて「ブロンドのかつら」を入手後、洋服屋に戻れば女装完了だ。

禁断の蜜蜂の館に突入

超あやしい（いろんな意味で！）蜜蜂の館に入らずとも、ここでのイベントはクリア可能。どーしても中に入りたいなら、まず「会員カード」を入手しよう。

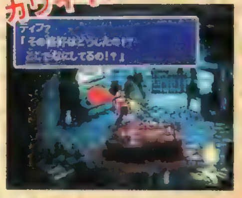


◀蜜蜂→コルネオの屋敷の後、マップ右下にいる男から入手。

▶蜜蜂の館の中には、あやしげな風呂場が……。

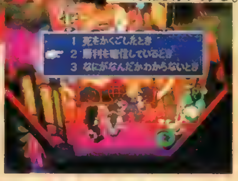
女装成功! いざコルネオの屋敷へ

屋敷内に入ったら地下室でティファと合流。花嫁選びイベントでティファかエアリスが選ばれた場合は戦闘になる。イベント終了後、下水道に落とされる！



▲屋敷に入ったら、地下室でティファと合流。その後、自動的にイベントは進行する。

◀コルネオの花嫁選びイベント。誰が選ばれるかには法則がある。



▶最後の選択肢は、どれを選んでも下水道へ。

★行動チャート★

蜜蜂の館で情報収集
↓
コルネオの屋敷
↓
洋服屋
↓
居酒屋
↓
街の右下にいるオヤジに話しかけ「蜜蜂の館の会員カード」を入手
↓
蜜蜂の館
↓
めし処
↓
薬屋
↓
居酒屋
↓
マテリア屋
↓
宿屋
↓
マテリア屋
↓
洋服屋
↓
男男男のジム
↓
洋服屋
↓
コルネオの屋敷

CHECK POINT 最高のキーアイテムを集めておけば、クラウドが花嫁に選ばれることも…!

コルネオの花嫁選びイベントで誰が選ばれるかには法則がある。まず、右に紹介したキーアイテムを1つも持っていない場合はティファ。1つでも持っていると、エアリスが選ばれる。また、右の表の上から4つ目まですべて持っていて、「ビキニパンツ」か「ランジェリー」、あるいは、蜜蜂の館でお化粧をしていれば、クラウドが選ばれるようだ。

アイテム名	入手方法
シルクのドレス	居酒屋で洋服屋の主人に服を注文するときに「さらっとしたの」と「つやつやしたの」という答えを選ぶ。洋服屋に戻れば「シルクのドレス」が完成しているのだ。
ブロンドのかつら	男男男のジムで繰り広げられるスクワットバトルに勝てば、「ブロンドのかつら」が入手できる。ちなみに負けた場合は、「クセゲのかつら」になってしまう。
セクシーコロン	めし処で食事をして「まあまあだな」の答えを選ぶ。薬屋に行き「商品クーポン」を「消化薬」に変える。居酒屋のトイレにいる人に「消化薬」を渡すと「セクシーコロン」を入手。
ダイヤのティアラ	マテリア屋に行き頼みごとを聞く。その後、宿屋に泊まると自動販売機で買い物ができるので、「200ギルの品物」を買う。マテリア屋に戻ると「ダイヤのティアラ」を入手。
ビキニパンツorランジェリー	蜜蜂→コルネオ屋敷と回った後、マップ右下の男と会話し「会員カード」を入手。館内の「愛の…」にいる女性と話すと「ランジェリー」。「団体…」で「ビキニパンツ」を入手。

ウォールマーケット、コルネオの屋敷、蜜蜂の館

ウォールマーケット

蜜蜂の館

MONSTER DATA

コルネオの部下

EXP	8
AP	0
ギル	10

下っ端の部下。通常攻撃のほか、特殊攻撃として「マシンガン」を使ってくる。攻撃力、HPともに低いので、まったく心配ナシ。魔法で一掃しよう。

ソッチ

EXP	22
AP	0
ギル	60

コルネオの部下頭。通常攻撃のほか「マシンガン」を使用。下っ端の部下よりHPが高い程度でとても弱い。通常攻撃で押しまくり、手早く倒そう。

MAP DATA

この時点では、マテリア屋は営業していないので買い物はできない。それに無人の壊れたアイテム屋でも物を買うことはできない。また、ここには掲載していないが、コルネオの屋敷の地下室で「エーテル」。子分の部屋で「フェニックスの尾」がそれぞれ入手できる。

アイテム

1 興奮剤

イベント

A ウォールマーケットに入ったら真っ先に蜜蜂の館を訪れ、入口の男からティファの情報を聞こう。

B コルネオの屋敷の前で女装に関する会話が交わされる。

C Ⓐ、Ⓑと順番にクリアした後、この場所に立っている男に話しかけると「蜜蜂の館会員カード」が入手できる。これを持っていれば、館内に入ることができるぞ。

D コルネオの花嫁選びイベントが発生。誰が選ばれるのか……。

E すべてのイベントの最後は、ココ。選択肢が出るが、どれを選んでも下水道へと落とされてしまう。

宿屋

10ギル

武器屋

名称	価格
ミスリルロッド	370
メタルナックル	320
アサルトガン	350
チタンバングル	280
ミスリルの腕輪	350

アイテム屋

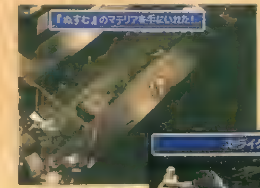
名称	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
毒消し	80
やまびこえんまく	100
目薬	50
興奮剤	100
鎮静剤	100
ハイポーション	300
テント	500

下水道～7番街支柱崩壊

神羅の７番街破壊作戦を知るが、コルネオによって下水道へと落とされてしまうティファ、エアリス、クラウドの３人。なんとか下水道、列車墓場を抜けスラム７番街に到着するのだが、時すでに遅し。神羅のレノによって７番街を支える機械塔は爆破されてしまうのだった。

「ぬすむ」のマテリアを入手！

下水道には超貴重な「ぬすむ」のマテリアが落ちている。絶対に入手しておくこと。そして手に入れたらすぐに誰かに装備させ、敵の持っているアイテムを盗みまくろう。



◀下水道のマップは２つ。このうち１つ目のマップ内に「ぬすむ」のマテリアが落ちている。

▶入手したら必ず装備し、敵のアイテムを盗みまくれ。思わぬ貴重品を盗むことも……。

列車に乗れば、道が開ける

列車墓場の後半マップは道が列車によって遮られている。そのためほかの列車で押さないと通れないぞ。機関車タイプの車両に乗ると動かすことができるので邪魔な列車を排除しよう。

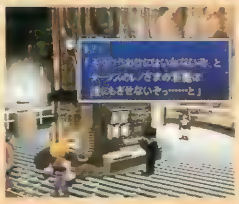
▲前半マップは列車の屋根、車内を進もう。

◀機関車に乗り込み、道をふさぐ邪魔な車両を押し退けるのだ。

▲道が確保できたら左へ歩いて移動。７番街の駅に出ることができるぞ。

機械塔は一気に頂上を目指して駆け上がれ

機械塔のふもとに到着するとイベントが発生し、エアリスがパーティから抜ける。そのため機械塔に登るのはクラウドとティファの２人になるぞ。機械塔は完全な１本道。階段をひたすら登っていけば頂上に出ることができる。頂上に到着するとバレットが仲間に加わる。装備の点検をした後、タークスのレノとの戦いになるので体力はバッチリ回復させておこう。

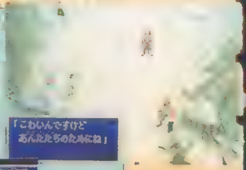


◀頂上にレノが現れ、戦闘になるのだ。

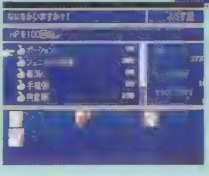
★行動チャート★

下水道
↓
ボス、アプスと戦闘
↓
下水道を抜ける
↓
7番街の列車墓場に到着
↓
7番街の駅を通過して
プレートを支える機械塔へ
↓
ボス、レノと戦闘
↓
機械塔を脱出

CHECK POINT 機械塔へ登る前に

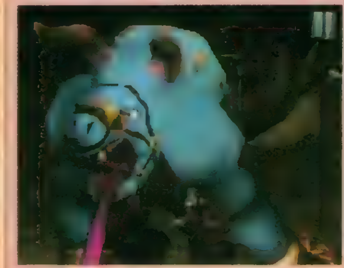


機械塔に登る前に、ふもとのアイテム屋で準備を整えよう。機械塔ではザコ戦はもちろん、ボス戦も待っている。「ポーション」も補充しておくこと。



▲◀ふもとのアイテム屋で補充！

BOSS アプス

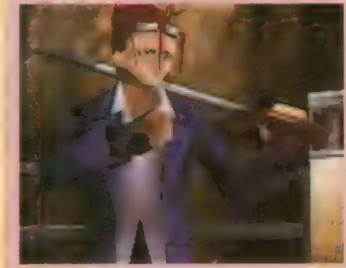


●ファイアの魔法で押しまくれ

下水道に出現する大型のモンスター。通常の殴り攻撃のほか「下水津波」を使用する。しかしこの技は、自分自身もダメージを受けるというマヌケなもの。それにファイアの魔法に弱いという弱点もあるので意外とラクに倒すことができるだろう。落：フェニックスの尾

EXP	240	AP	22	ギル	253

BOSS タークス：レノ



●ピラミッドは味方攻撃で解除！

機械塔の頂上に出現する神羅の幹部。通常の殴り攻撃のほか「電磁ロッド」や「ピラミッド」を使用する。ピラミッドに囲まれた場合は、その仲間を攻撃すれば解除できるぞ。仲間全員が囲まれると全滅になるので、こまめに解除しながら戦うこと。　落：エーテル

EXP	290	AP	4	ギル	110

下水道、列車墓場 プレートを支える機械塔

アイテム屋 セ

7番街から

ジェシー

MAP DATA

下水道、列車墓場では特に大きなイベントは発生しない。落ちているすべてのアイテムをかき集めつつ、ガンガン先に進んでいこう。

アイテム

1 ポーション
2 「ぬすむ」のマテリア
3 ハイポーション
4 ハイポーション
5 やまびこえんまく
6 ポーション
7 ポーション
8 ハイポーション
9 ポーション
10 エーテル

イベント

A 倒れているエアリス、ティファと話すとボス、アプスが出現。

B ボス、レノと戦闘。その後、脱出イベントが発生する。

アイテム屋

名称	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
毒消し	80
手榴弾	80
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500

MONSTER DATA

クリプシェイ

EXP：26
AP：3
ギル：53

ツノのある昆虫のようなモンスター。通常の突き刺し攻撃のほか「ダブルスパイク」を使用。意外と攻撃力が高いので油断するな。　盗：ポーション

エリゴル

EXP：36
AP：4
ギル：120

列車墓場の後半マップにのみ出現。盗めるロッドは超役立つ貴重品なので、絶対に盗んでおこう。
盗：ストライクロッド　落：やまびこえんまく

空中兵

EXP：40
AP：4
ギル：110

機械塔に出現する神羅の兵士。通常の殴り攻撃のほか「プロペラ」を使用。攻撃力が高く、戦いが長引くと大ダメージを受けることになる。　盗：ポーション

ディーングロウ

EXP：35
AP：4
ギル：70

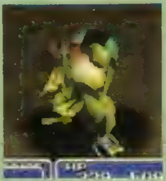
タツノオトシゴのようなモンスター。通常の突き刺し攻撃のほか「ブリザド」の魔法を使う。魔法を使われる前に倒してしまおう。　盗：エーテル　落：重力球

ゴースト

EXP：30
AP：3
ギル：20

不気味な霊体。ひっかき攻撃のみで襲ってくる。攻撃を加えると消えて、一定時間ダメージがあたえられなくなるぞ。ファイアかケアルで倒そう。盗：ゴーストハンド

サハギン



EXP：30
AP：3
ギル：89

ヤリを持った半魚人。通常の突き刺し攻撃のほか「水鉄砲」を使用。攻撃力はあまり高くないので、比較的ラクに倒せる敵だろう。　盗：興奮剤　落：ポーション

シェザーシザー

EXP：23
AP：2
ギル：55

ザリガニのようなモンスター。通常のひっかき攻撃のほか「アワ」を使う。アワはダメージのみ。特殊な効果はないので恐れる心配ナシ。　盗：鎮静剤　落：鎮静剤

6番街・廃墟の公園 ～ ウォールマーケットのワイヤーロープ

崩壊する7番街から脱出し、なんとか6番街に逃げ込むバレット、ティファ、そしてクラウド。バレットの娘、マリンの消息、そして神羅によって連れ去られたエアリスの手がかりを求め、一路エアリスの家へと向かう。そこでエアリスの母から思わぬ真実を聞かされることになる。エアリスの過去についての……。

★ 行動チャート ★

6番街・廃墟の公園
↓
エアリスの家
↓
ウォールマーケット
↓
武器屋でバッテリーを購入
↓
ワイヤーロープを登る

1人きりの行動は危険！　急いでバレットたちと合流しよう

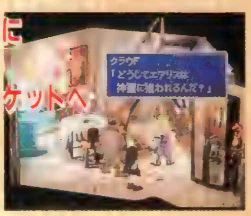
廃墟の公園で起こるイベント後、クラウドが1人で6番街の廃墟に入る。6番街を少し進むとイベントが発生し、バレットとティファが合流するが、それまでの間は1人きりなのだ。敵に出会うと大ピンチになるので、できるだけ早く合流しよう。その後は、そのまま6番街の廃墟、スラムを抜けエアリスの家へと進むようにしよう。

▲ここまで来ると合流イベントが発生。単独行動は危険なので早くこの場所で合流しよう。

「みやぶる」のマテリアを入手！

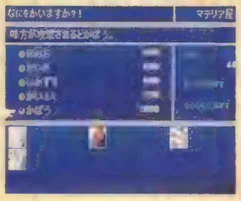
▲合流後、再び廃墟の公園に戻ってみると、入口の付近に「みやぶる」のマテリアが落ちている。敵の能力が調べられる便利なマテリアなので拾い忘れるな。

エアリスの家に行ってからウォールマーケットへ


▶家でのイベントを終えてからウォールマーケットに向かうことに。

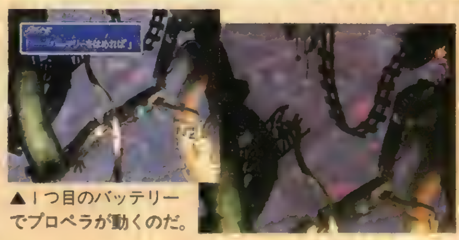
マテリア屋が営業開始！

ウォールマーケットのマテリア屋が営業を開始しているぞ。売っている品物はほかとあまり変わりないが、この先まったく買い物ができなくなってしまうので、必要ならば買いそろえておこう。


◀「かいふく」のマテリアは持ってるかな？

1つ目のバッテリーをはめたら、そのまま上へ

1つ目のバッテリーをはめ、プロペラが止まったらそのまま上に登ること。横のワイヤーに移動してしまうと上に進めなくなるぞ。プロペラを伝い、線路へと移動。そして線路を左に進み、どんどん登っていこう


▲1つ目のバッテリーでプロペラが動くのだ。

◀プロペラ停止後、それを伝うように真上の道を進もう。

CHECK POINT 武器屋の主人に話しかけ、必ずバッテリーを買っておくこと

ワイヤーを登り始める前に、必ず武器屋で「ジンクバッテリー」を購入しておくこと。バッテリーなしでワイヤーを登ることは絶対に不可能！　ここで買っておかないと、再び武器屋に戻って来なければならない。そんなムダな行動を避けるため、買い忘れないように。

◀武器屋の奥にいる主人に話しかけ、バッテリーを購入しよう。

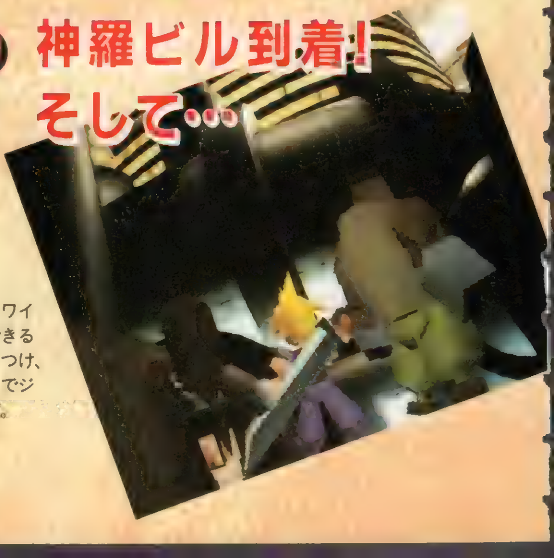
▶バッテリーがないとワイヤーを登ることは不可能

ワイヤーへのジャンプのコツ

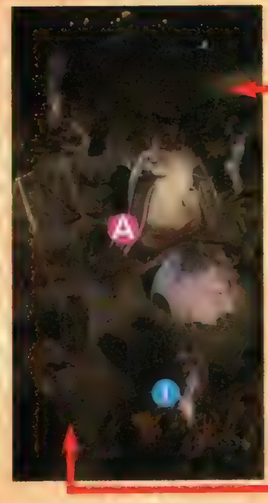
揺れ動くワイヤーにつかまる場所に来たら、できるだけ引きつけてからジャンプだ。ちょっと遅いかな？と思うくらいがベストだぞ。

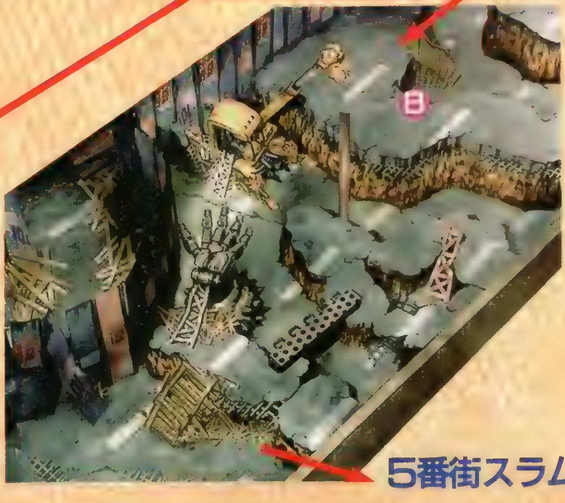
◀揺れるワイヤーをできるだけ引きつけ、◎ボタンでジャンプだ。

神羅ビル到着！ そして…

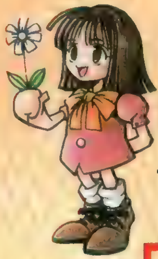


6番街・廃墟の公園、ウォールマーケット、ワイヤーロープ





5番街スラム



マリン

エルミナ

神羅ビルへ

MAP DATA

訪れたことのある地区だし、マップ自体の変化もないので、まったく問題ないはず。左ページに紹介した行動チャートに従い着々と進んでいこう。こんなところで悩んでいられないぞ。

アイテム

「みやぶる」のマテリア
② エーテル

イベント

A スラム7番街が崩壊したあと、無惨に破壊されたこの公園からスタートする。イベント終了後、スラム5番街にあるエアリスの家を目指して出発することになる。

B バレット、ティファとの合流イベントが発生。それまではクラウド1人。早めにこのポイントへ！

C コルネオの屋敷の手前を右に曲がると、この場所に来る。バッテリーを買ってから登り始めよう。

D 1つ目のバッテリーをはめる地点。バッテリーをはめるとプロペラが回り、新たな道が開けるぞ。

E 2つ目のバッテリーをはめる地点。バッテリーをはめると遮断機が上がり、先に進めるようになる。

F 3つ目のバッテリーをはめる地点。バッテリーをはめると道は開けないが「エーテル」が入手できる。

マテリア屋

名称	価格
ほのお	600
れいき	600
いかづち	600
かいふく	750
かばう	1000

神羅本社ビル

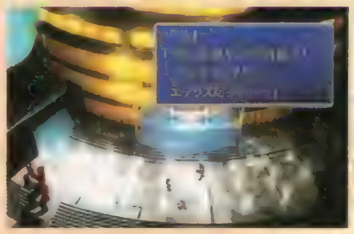
魔晄都市ミッドガルの中心に位置する神羅カンパニー総本山。この難攻不落の要塞に、ついにアバランチが乗り込む！

★行動チャート★

正面入口
裏口へ → 階段を上る
正面から → 1～3階 → エレベーターへ
59階で強化戦闘員を倒す（カードキー60入手）
60階でミニゲームクリア

ついに本社に突入！ エアリスを救出せよ!!

ウォールマーケットを抜け、ついに神羅カンパニー本社ビルにたどり着いたクラウドたち。この本社ビルには様々な仕掛けやイベントが用意されており、まさに序盤戦の山場といえる展開が待ち受けている。ボス戦も集中して起こるので、突入の際はアイテムやマテリアの準備はおこたらないように。ここを抜ければ、ついにワールドマップへ飛び出すことになるぞ。



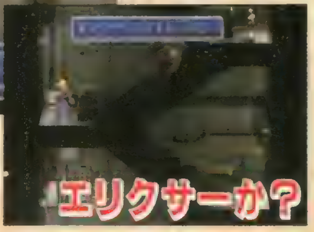
◀捕らえられたエアリスを追い、ついに本社に突入。

神羅ビル正面～神羅ビル60階

階段とエレベーター、どっちのルートがお得？

神羅本社ビルに乗り込むには、正面から乗り込む方法と、裏口へ回り込む方法の2つのルートがある。最終的に目指すのは59階にある第2エレベーターだ。正面から乗り込んだ場合、第1エレベーターを利用することになるので時間はかからないが、途中で敵が出てくる。また、裏に回った場合敵は出てこないが、長い階段を上らなくてはならない。これは、好きな方法を使って構わないが、階段の途中で「エリクサー」を拾えるので、階段ルートの方がお得だぞ。

◀正面から乗り込めば経験値が稼げる。エレベーター内でも戦闘が起こるぞ。



▶階段のルートははてしなく長い。しかし途中で、貴重な「エリクサー」を拾えるのだ。

CHECK POINT ミニゲーム楽勝法

60階では、柱に隠れながら警備の隙を突いて通路を抜けなければならない。基本的に警備兵が横を向いた瞬間に移動していけばＯＫだが、中継地点の最初の隙間に注意。ここだけ隙間が広いので引っかかりやすいのだ。ここは、警備兵が２人とも右を向いた瞬間に移動しよう。

▶この瞬間に移動だ。ちなみに見つかると戦闘になり、最初の地点に戻されるぞ。

本社ビル周辺

本社ビル１～60階

MAP DATA

正面から乗り込んだ場合、エレベーターはどれを使っても構わないが、２階にはアイテム屋があるのでこれを利用してからにしよう。裏ルートは、敵が出ないかわりに、実際に階段を59階分上る（！）という超ロングマップ。「エリクサー」は32階で入手できる。

アイテム

1 エリクサー

イベント

A 本社ビル正面ロビー。正面から乗り込んだ場合、ここから59階を目指すことになる。１階～３階に設置されている、どれかのエレベーターに乗ればＯＫ。

B エレベーター内ではボタンを押す度にランダムでどこかの階に止まり、敵か社員と遭遇する。敵と出会った場合は戦闘になる。59階に止まれば自動的にエレベーターを降りる。

C 第２エレベーターの前に立っている３人の強化戦闘員との戦闘になる。倒すと、次の階に行けるキーアイテム「カードキー60」を入手することができる。

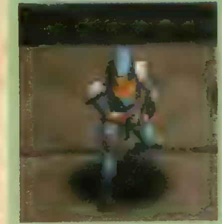
D 動く警備兵の隙を突いて、通路を抜けるミニゲーム。まずクラウドが移動し、その後ほかのメンバーに合図を送る。なお、５回戦闘すると警備兵はいなくなる。

アイテム屋

名称	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
毒消し	80
目薬	50
テント	500

MONSTER DATA

擲弾兵



LV	10
HP	130
MP	―
EXP	42
AP	4
ギル	72
弱点	―

とき折使ってくる「手榴弾」がチト痛いが、とくに苦労する相手ではない。普通に攻撃しているだけで勝てる相手だ。ＭＰを消費するのはもったいない。　盗：鎮静剤　落：手榴弾

強化戦闘員

LV	12
HP	230
MP	―
EXP	50
AP	5
ギル	98
弱点	―

ある程度ダメージを与えると装甲が外れ、全体攻撃の「ローラースピン」を使ってくるようになる。装甲が取れたら、すぐに倒すようにしよう。　盗：鎮静剤　落：鎮静剤

モススラッシャー

LV	13
HP	260
MP	―
EXP	46
AP	5
ギル	75
弱点	雷

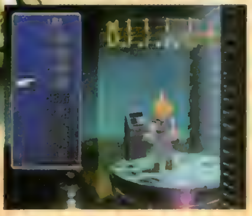
雷に弱く、「サンダー」なら一撃で倒せる。しかし「カーボンバングル」を盗めるので、もし防御力に不安があるならこいつから全員分調達しておきたいところだ。　盗：カーボンバングル

神羅ビル61～64階

カードキーがあればエレベーターが利用できる!!

59階の戦闘で「カードキー60」を手に入れたら、階段かエレベーターを使って60階へ行ける。この「カードキー」は、60階以降のフロアに行くために必要なアイテムで、数字の階までなら自由に移動できるようになるのだ。ここからしばらくは、各階に仕掛けられた謎をクリアし、上の階まで進める「カードキー」を順次手に入れていくことになるぞ。ちなみに61～64階は敵が出現しないので、じっくり攻略していこう。

▲61階で社員に話しかけ、「……」を選べば「カードキー62」を入手。



▼これで62階までのフロアは自由に移動できるようになる。

★行動チャート★

61階で「カードキー62入手」

↓

62階で市長の合い言葉に答える（「カードキー65」入手）

↓

63階でアイテムゲット

↓

64階でちょっと一息

意地悪な市長の合い言葉をさぐり出せ

市長の合い言葉を調べるには、ジャンル別に収められた４つの資料室にそれぞれ１つだけジャンルの違う資料が混ざっているので、まずはそれを探しだす。次にその資料のタイトルについている数字の文字をチェック。これが例えば「４」なら、そのタイトルの４文字目を覚えておくのだ。そしてすべての文字をチェックし、これを繋ぎ合わせれば合い言葉が浮かんでくるぞ。資料のタイトルはゲームをプレイする度に変わるので、面倒でも実際にタイトルを見て確認していかなくてはならない。

▲各資料室を回り、それぞれジャンルの違う資料を探し出すのだ。

▲何度間違えてもＯＫだが、１発で当てれば「そくせい」のマテリアももらえる。

アイテムクーポンはすべて取ろう!

63階はフロア全体がボーナスフロアになっている。随所にあるドアを開けながら「アイテムクーポン」をゲットすれば、その「クーポン」によってアイテムを入手できるのだ。ただし、開けられるドアは３回まで。一見１つしか入手できないようだけど、上から回り込んでダクトを使えばすべて入手できるのだ。下の写真を参考にして、すべて取っておこう。ちなみに「クーポン」をアイテムに替えない限り、何度でも挑戦できるぞ。

CHECK POINT

64階を拠点に、経験値を稼ごう!

64階のリフレッシュフロアでは、無料で回復できる上、セーブポイントまで用意されている。１つ上の65階に行けば敵が出現するので、もしレベルに不安があるならここを拠点に経験値稼ぎしよう。

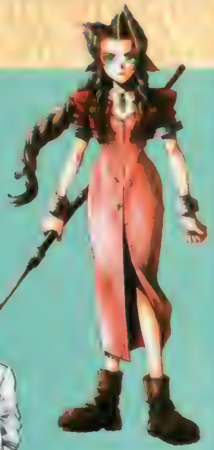
▲この部屋に入れば無料でＨＰとＭＰが回復できる。セーブポイントもあり、本当にリフレッシュできるぞ。

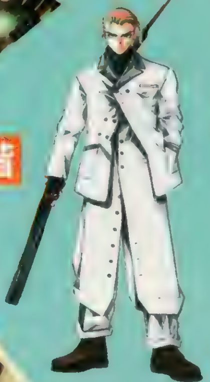
◀ロッカーの中にはアイテムも。他人様のロッカーを探るのは気が引けるけど、いただける物はいただいておこう。

神羅ビル61～64階

61階

エレベーター2へ

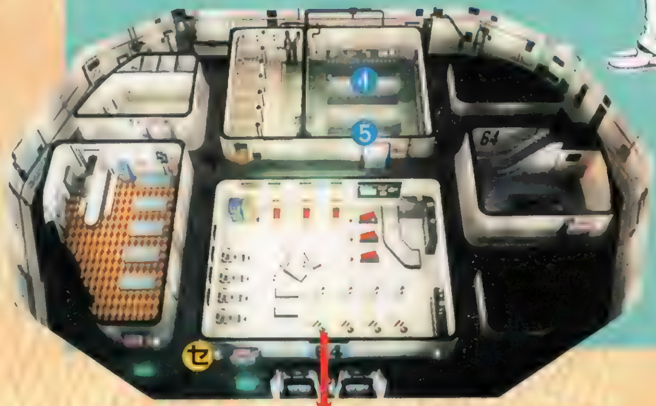




62階

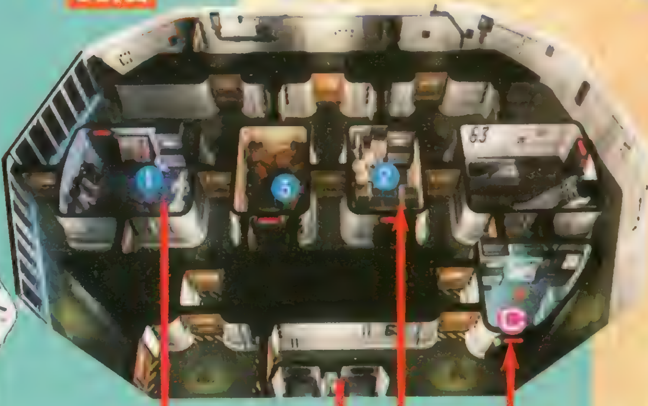
エレベーター2へ

プレジデント
神羅



64階

エレベーター2へ



63階

エレベーター2へ

63階(ダクト内)

MAP DATA

敵が出現しないので謎解きに集中できる。なお、「アイテムクーポン」に挑戦するには、あらかじめCの場所で「カードキー」の照合を行っておくこと。

アイテム

1. Aクーポン(星のペンダント)
2. Bクーポン(フォウスロット)
3. Cクーポン(「ぜんたいか」のマテリア)
4. フェニックスの尾
5. エーテル

イベント

A フロアを歩いている社員に話しかけ、「……」を選べば、「カードキー62」入手。

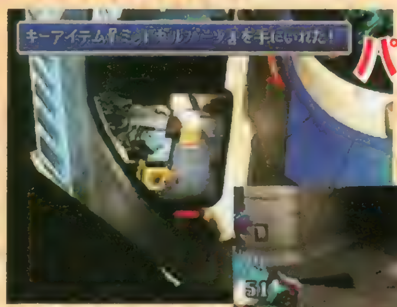
B 市長室。合い言葉を答えれば「カードキー65」入手。合い言葉のヒントは秘書が教えてくれる。

C 入手したクーポンをアイテムに替える。また、これまで開けたドアをリセットして再挑戦も可能。

神羅ビル65～68階

パーツを集めてミッドガルの模型を完成させよう

65階では、所どころ欠けたミッドガルの模型に、５つの「ミッドガルパーツ」をはめていく作業を行うことになる。パーツは同じフロアの宝箱の中に入っているが、最初に開けられるのは１つだけ。残りの宝箱は、パーツをセットするごとに開けられるようになっていく。これは、プレイするたびに開く順番が変わるので１つ１つ確認していこう。すべて組み込めば階段にある宝箱が開き「カードキー66」を入手できるぞ。



▲１個ずつ順番に「ミッドガルパーツ」をはめ込んでいき、最終的に５つのパーツを組み込めばＯＫ。

▶この階では敵が出現するので、危なくなったら64階のリフレッシュルームまで戻ろう。

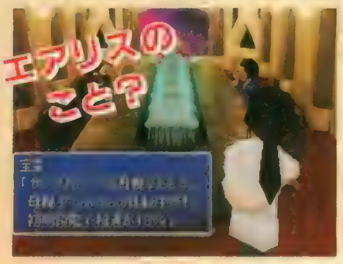
★行動チャート★

65階でミッドガルの模型を完成させる(「カードキー66」入手)
66階のトイレからダクトに潜り込み神羅の役員会議をのぞく
宝条のあとをつけて67階へ
67階でジェノバを目撃
68階でエアリス救出(レッドXIII仲間に)
サンプルＨ０５１２との戦い
パーティが２手に分かれる
社員と話して「カードキー68」入手
エレベーターでタークスに捕まる
プレジデントとの会話で神羅の目的を知る
牢屋に入れられる

トイレに入って会議をのぞき見る

66階では、トイレから排気ダクトに潜り込み、天井裏から神羅の役員会議をのぞき見することになる。ここで、エアリスに関する秘密を知ることになるのだ。また、神羅カンパニーがもくろむ野望の、ほんの一端を知ることができるぞ。重要なセリフが多いので、聞き漏らしのないようにしよう。

▲トイレからこのダクトに入り、会議室の上に行くのだ。



◀宝条のセリフはとくに重要。しっかり聞いておこう。

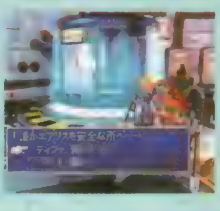
捕まる前には必ずセーブしておこう！

ボスとの戦いのあと、パーティは２手に分かれて66階のエレベーターで落ち合うことになる。しかし、エレベーターに乗った瞬間に捕まってしまうので、一度階段で64階に戻ってセーブしよう。アイテムなどの取り逃しはないかしっかりチェック！

◀どこの階だろうが、エレベーターに乗ると捕まるぞ。

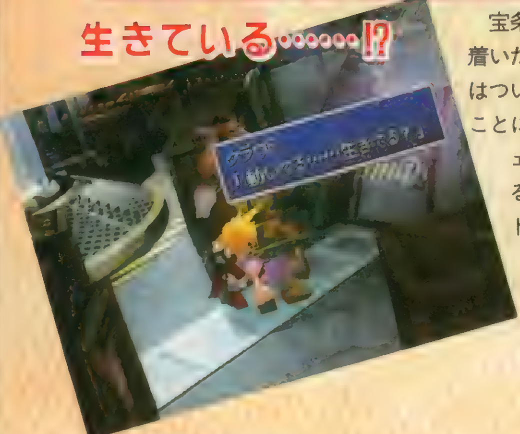
CHECK POINT ティファorバレットどっちを選ぶ？

68階でエアリスを救出したら、レッドXIIIが仲間になる。このとき、エアリスを安全な場所に連れていく役を、バレットかティファのどちらかに頼むことになる。エアリスの護衛を頼まなかった方がパーティに残り、そのままボス戦に突入するので、ここは慎重に選択しておこう。



◀直接攻撃に優れたバレットを残すのがオススメ。

ジェノバ・プロジェクトとは何なのか？



宝条のあとをつけてたどり着いた67階で、クラウドたちはついにジェノバを目撃することになる。ジェノバ・プロジェクトの中枢、生きている首なしの体……クラウドはこのジェノバに見覚えがあるようだが!?

◀今後、物語に大きく関わってくるジェノバ。神羅の最高機密の１つだ。

BOSS サンプルＨ０５１２

●バイオの魔法は厳禁！

このモンスターは毒で回復してしまうので、バイオの魔法は使わないようにしよう。一緒に出現するオプションは倒しても何度でも復活するから、本体のみを集中攻撃しよう。落：タリスマン　拾：「てきのわざ」のマテリア

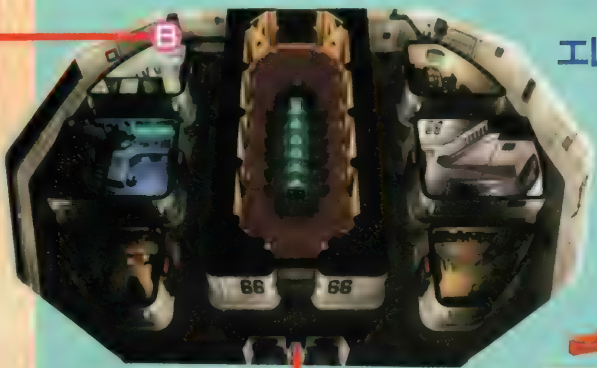
LV	19	HP	1000	MP	120		
EXP	300	AP	30	ギル	250	弱点	ー

神羅ビル65〜68階

トイレ

65階

エレベーター２へ



66階

エレベーター２へ

67階

68階

MAP DATA

下に紹介した新モンスターのほかに、45ページで紹介したモススラッシャーも登場。また、66階では敵は出現しない。67階の牢屋は、イベントで入れられる場所で、普段は入れない。

アイテム

- 1〜5 ミッドガルパーツ
- 6 カードキー66
- 7 「どく」のマテリア
- 8〜11 ポーション

イベント

- **A** ミッドガルの模型。パーツを揃えれば「カードキー66」入手。
- **B** ダクトへ潜り込める。水を流すこともできるが、意味はない。
- **C** ジェノバが安置されている。レッドXIIIの姿も確認できる。
- **D** エアリスとの再会、レッドXIIIとの出会い、ボス戦が起こる。
- **E** ボス戦のあと、社員に話しかけると「カードキー68」を入手。

MONSTER DATA

警告板

LV	12
HP	270
MP	—
EXP	38
AP	4
ギル	75
弱点	—

なかなか現れないレアなモンスター。最初に立ち去るよう警告をしてくる。警告を無視すると、マシンガンやレーザーで攻撃してくるぞ。　盗：なし

ソルジャー:3RD

LV	13
HP	250
MP	40
EXP	54
AP	6
ギル	55
弱点	—

クラスの低いソルジャー。とはいえ、スリプルや2回攻撃などを使ってくる強敵だ。クラウド用の武器を盗めるので、1本は入手しておきたい。　盗：ハードブレイカー　落：惑わし草

ソードダンス

LV	11
HP	160
MP	—
EXP	39
AP	6
ギル	90
弱点	—

魚の骨のような姿をした正体不明の敵。直接攻撃だけで十分倒せる敵だが、特殊攻撃の「ピンタ」を喰らうと「いかり」状態になってしまうので注意。　盗：興奮剤　落：惑わし草

デジョンハンマ

LV	12
HP	210
MP	—
EXP	43
AP	5
ギル	80
弱点	雷

メカらしく雷に弱いので、サンダーで戦えば楽勝の相手。しかし、挟み撃ちにされてしまう可能性が高いので注意しよう。　盗：やまびこえんまく　落：惑わし草

神羅ビル67～70階

牢屋内での会話はきっちりチェックしておこう！

タークスに捕まると、プレジデントとの会見のあと67階の牢屋へ入れられる。ここでは、ドアの前に立てば別室のエアリスやバレットたちの様子を窺うことができるぞ。とくに重要なのはエアリス。古代種や約束の地に関することを少しだけ話してくれる。取りあえず寝れば脱出イベントは起こるが、できるだけ全員の様子を見ておこう。レッドXIIIの意外な一面を見ることもできるぞ。

▲古代種、約束の地、そして自分のことを話してくれる。

▶レッドXIIIの独り言。さて、「じっちゃん」とは!?

★行動チャート★

- 牢屋で１泊
- 神羅ビルで異変、牢屋のカギが開く
- 67階で、ジェノバが連れ去られているのを発見
- 血の跡を追って68階へ
- 階段で69階へ
- 70階でプレジデントの死体を発見
- 逃げ遅れたパルマーから、セフィロスの情報を聞く
- ルーファウス神羅登場

CHECK POINT 出現する敵が変わっているので注意

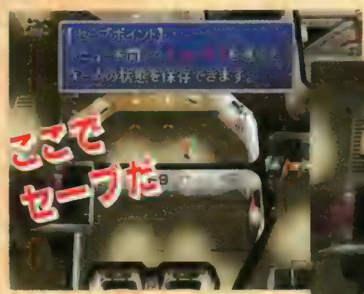
牢屋を出たあとは、出現する敵が変わっている。すべてこれまでよりも強力で、毒や混乱などのイヤな攻撃をしてくる敵が多い。ヤバイと思ったら、逃げることも必要だ。下の階に戻ることができないので、ここから先はリフレッシュルームを使うことができないのだ。このあと連続で起こるボス戦に備え、アイテムやＭＰはできるだけ節約するように。

◀ＨＰを温存するため、ザコ戦はできるだけ逃げた方がいいぞ。

▶アイテムの補充もできない。回復アイテムの残りに注意しよう。

69階では必ずセーブするように！

牢屋を抜けると、ビル内の人間はすべて惨殺されている。パーティはクラウド、エアリス、ティファの３人で、血の跡を追って上の階を目指すことに。69階には最後のセーブポイントがあるので必ずセーブしておこう。ここから先は、ノンストップのボスバトルが待っているぞ！



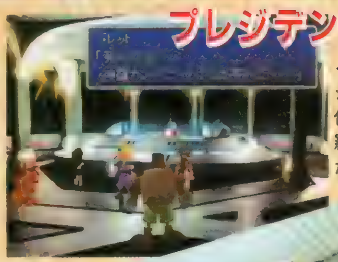
◀最後のセーブポイント。気を引き締めてかかろう。

▶エレベーターは使えない。前の階にはもう戻れないのだ。

神羅ビルに起きた異変、その原因は……セフィロス!?

ビル内で起こった惨殺事件、ジェノバの消失、そして、プレジデント神羅の死亡。逃げ遅れたパルマーからの情報で、それらはすべてセフィロスの仕業であることが判明する。行方不明だった神羅最強のソルジャー、セフィロスの帰還。物語は、ここで大きな転機を迎えることになるのだ。

◀廊下に延々と続く血の跡。神羅の警備兵たちは、無惨な姿で殺されている。



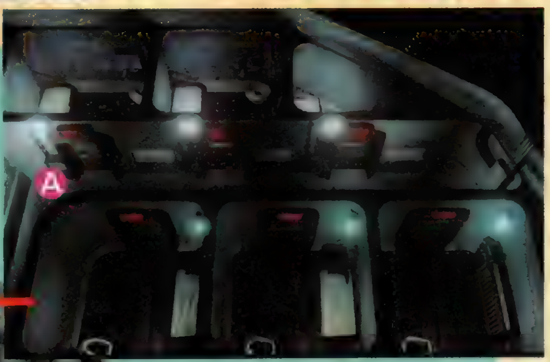
◀最上階にはプレジデント神羅の死体が。ついに、神羅のトップが消えた……。

▶無惨に破壊されたジェノバの保管ケース。その中に、ジェノバの姿はすでにない。

▶突如神羅ビルに現れた何者かは、次々と殺人を犯しながら上の階へ向かっている。

神羅ビル67〜70階

牢屋(67階)

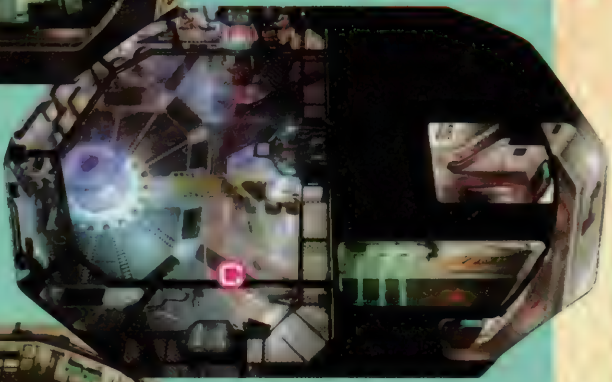


奪い去られたジェノバ

67階(異変後)

警備員の惨殺死体

68階(異変後)

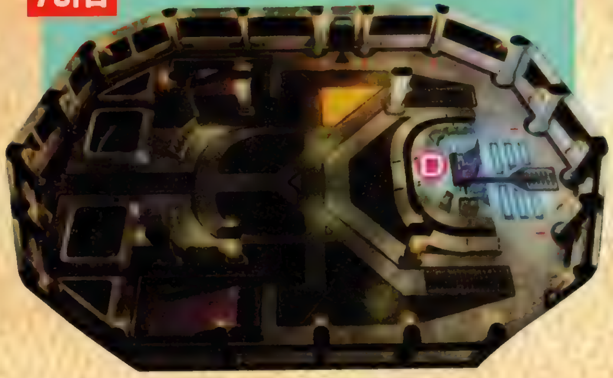


そして血の跡が
階上へと続く……

69階

エレベーターへ

70階



MAP DATA

68階より上へは、階段を使って移動することになる。エレベーターは使用できず、67階以下のフロアにいくことはできなくなっているので注意。ルーファウスのヘリが登場したら、70階のフロア北側にあるドアから屋上に出よう。そこでルーファウスと対面できる。

イベント

A 牢屋。一晩寝るとカギが開けられ、警備兵が倒れている。死体からカギを盗み、ほかのメンバーを助ければ自由に行動できるようになる。

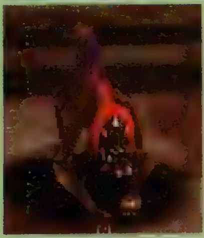
B ジェノバが保管されていた場所。何者かの手によりケースは破壊されており、ジェノバ自体は持ち去られている。

C 警備兵の死体をレッドXIIIが調べている。何者かが神羅ビルに侵入し、上の階を目指しているということが分かる。

D プレジデント神羅の死体。ここでパルマーから、セフィロスの情報が聞ける。その後、副社長であるルーファウス神羅が登場。

MONSTER DATA

ゼネネ



LV	14
HP	250
MP	93
EXP	58
AP	6
ギル	60
弱点	聖

聖なる攻撃が弱点なので、「ケアル」をかければ大ダメージを与えることができる。毒状態にされてしまう「ブアゾシャワー」に注意して戦おう。 盗：有害物質、落：エーテル

ヴァギドポリス

LV	9
HP	140
MP	28
EXP	44
AP	7
ギル	40
弱点	―

後半に出現するにしてはそんなに強敵というワケではないが、危なくなると「自爆」で大ダメージを与えてくるので注意。直接攻撃で一気に倒そう。盗：鎮静剤、落：フェニックスの尾

ブレインポット

LV	15
HP	240
MP	46
EXP	52
AP	6
ギル	95
弱点	聖

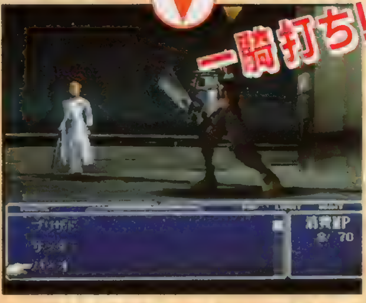
仲間を混乱させる「廃棄汚染」を使ってくる。とくにクラウドが混乱させられるとかなりやっかいなのでできるだけ早めに倒そう。混乱したら逃げるのも手だ。盗：毒消し、落：有害物質

神羅ビル屋上～ミッドガル脱出

ボスとの連戦!!　最後まで気を抜くな!

ルーファウスと会ったあと、クラウドは１人残り、ほかはエレベーターで脱出することになる。途中でティファがクラウドを待つために残るので、エレベーターに乗るのはエアリス、バレット、レッドXIIIの３人。このパーティでまずはボス２連戦。その後、間髪入れずクラウドとルーファウスの一騎打ち。そして最後に、ハイウェイでのボス戦に突入する!!

▶最初のボスを倒すと、そのまま次のボスが登場し、戦うことになる。



▶ルーファウスとの戦い。彼はお供の黒豹を連れている。

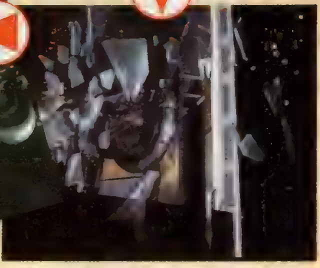
◀ここで必ずセーブ。ティファに話しかけると勝手にイベントが進むぞ。

★行動チャート★

- 屋上でルーファウスに会う
- クラウドが１人残り ほかのメンバーはエレベーターへ
- 69階にティファが残る
- エレベーター内でボス　ハンドレッドガンナー＆ヘリガンナー戦
- クラウドVSルーファウス
- バイクでハイウェイに脱出
- ミニゲーム
- ボス　モーターボウルとの戦い
- ミッドガルの端でパーティ編成
- ミッドガルから旅立つ

バイクに乗って神羅ビルを脱出!!

ルーファウスとの戦いが終わったあと、追いつめられたクラウドたちはバイクと車を盗んでビルから脱出することになる。このとき、ビルの窓を突き破って颯爽とハイウェイに飛び出すというムービーを楽しむことができるぞ。まさに序盤戦の最後を飾るにふさわしい、大迫力のクライマックスシーンだ。しかし神羅側も黙ってはいない。バイク兵たちの激しい追撃が始まる！



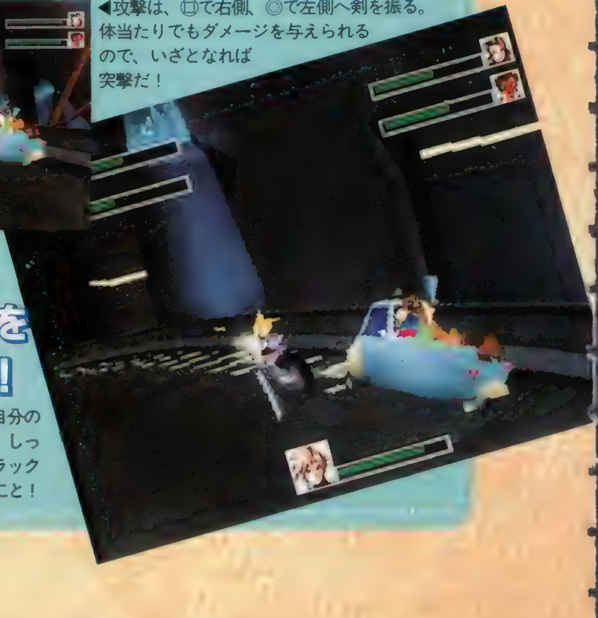
CHECK POINT　神羅兵との激しいカーチェイス!

ハイウェイに抜けると、神羅のバイク兵とのカーチェイスとなる。ここは、クラウドがバイクで味方のトラックを守りながら、敵を倒していくミニゲームになっているぞ。敵はトラックを狙ってくるので、つねにトラックの横を走り、手近な敵から倒していこう。ここを抜ければボス戦が待っているぞ！

◀猛スピードで展開されるカーチェイス。ボタンで敵を攻撃できるのだ。

次々と襲いかかる神羅兵

◀攻撃は、□で右側、◎で左側へ剣を振る。体当たりでもダメージを与えられるので、いざとなれば突撃だ！



味方のトラックを守り抜け!

▶味方のトラックには自分の攻撃は当たらないので、しっかり守ろう。あまりトラックから離れないように走ること！

ハイウェイ〜ミッドガル出口

ハイウェイ

ミッドガル出口

MAP DATA

ハイウェイではボス戦があるだけ。ミッドガルの出口では、パーティ編成を行える。クラウドは外せないが、ほかの2人は自由に選択可能。ちなみに、男性のみ、または両手に花状態（エアリスとティファ）でパーティを組むと、ちょっとしたセリフが用意されている。

イベント

A ハイウェイの終点。ここで序盤戦最後のボス、モーターボウルとの戦いが行われる。

B ミッドガルの出口。改めてパーティを組み、ワールドマップへと旅立つことになる。なお、ミッドガルの内部に戻ることはできない。

BOSS ハンドレッドガンナー&ヘリガンナー

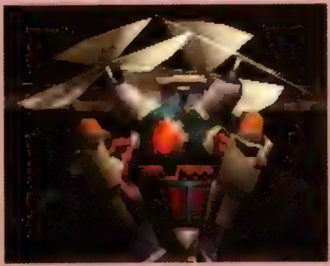
ハンドレッドガンナー

●サンダー中心に攻めろ!

向かいのエレベーターから攻撃してくるので、バレット以外の直接攻撃は届かない。できれば2人以上に「いかずち」のマテリアを持たせ、「サンダー」中心に攻めたい。すぐに次のヘリガンナー戦となるので、アイテムは温存。

LV	18	HP	1600	MP	―
EXP	250	AP	25	ギル	200	弱点	雷

ヘリガンナー



●休みなしで襲って来るぞ!

毒と睡眠状態になってしまう「一斉射撃」に注意。やはり「サンダー」中心に戦っていけば楽勝だ。なお、経験値、ギル、落とすアイテムなどのデータは2体まとめたデータとなっているので注意。　落：ミスリルの腕輪

LV	19	HP	1000	MP	―		
EXP	250	AP	25	ギル	200	弱点	雷

BOSS ルーファウス神羅

●お供を先に倒そう

先にお供の黒豹を倒そう。ルーファウスにとくに弱点はないが、「ブリザド」と「バイオ」が効果的。ある程度ダメージを与えれば逃げて行くぞ。

落：防弾チョッキ、ガードアップ

LV	21	HP	500	MP	―		
EXP	310	AP	42	ギル	650	弱点	―

BOSS モーターボウル

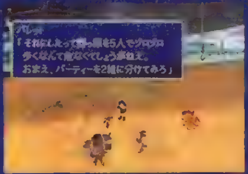
●前列、後列を逆にしておこう

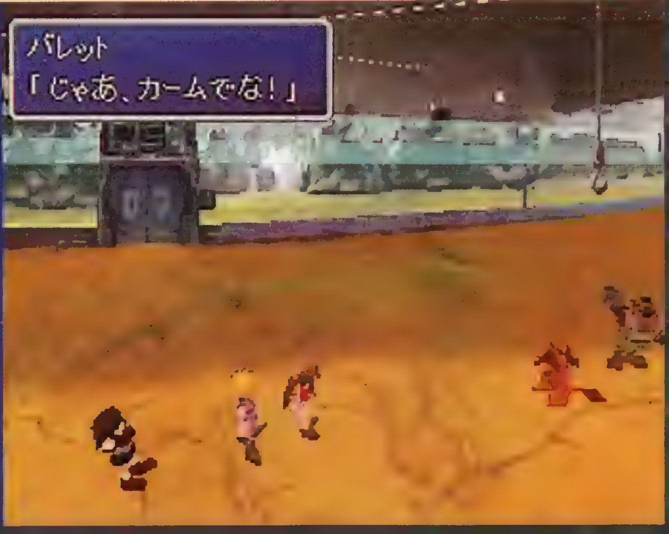
必ずバックアタックされるので、あらかじめ前列、後列を逆にしておくと楽。全体ダメージの「ローリングファイア」が怖いので、ケアルは全体化しておきたい。　落：星のペンダント

LV	19	HP	2600	MP	120		
EXP	440	AP	45	ギル	350	弱点	―

ミッドガルを脱出 いよいよ世界へ!

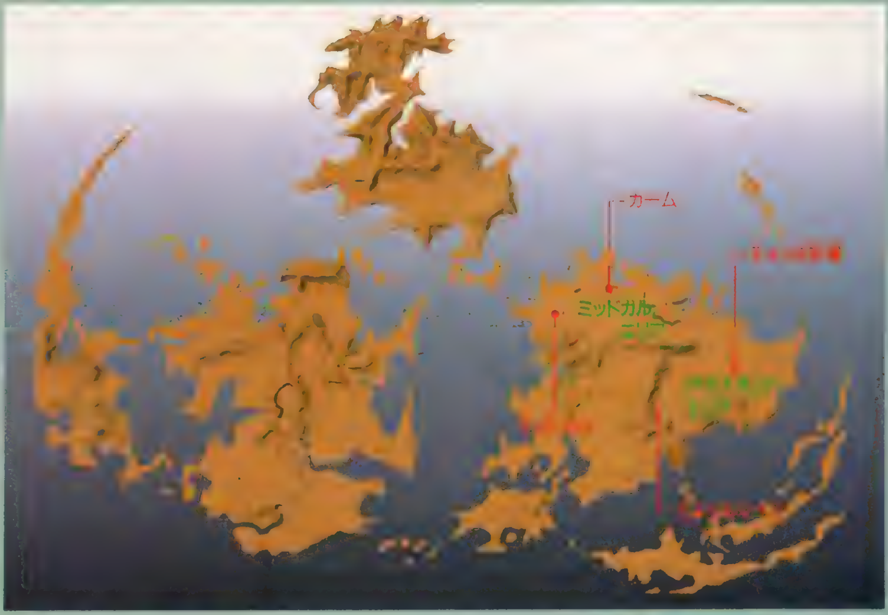
ミッドガルを脱出したクラウドたちは、セフィロスを追ってついに世界に旅立つことになる。そして、フレジデントの後を継いだルーファウスもまた、セフィロスを追う謎の行動をとり続けるセフィロスを巡って、物語はいま、大きく動き始めようとしている!





ミッドガルを飛び出した
クラウドたちの前に広がる

はるかなる大陸 —ワールドマップ—



WORLD MAP

これが、ミッドガルを飛び出したクラウドたちが旅していく世界の姿だ。今回は、ミスリルマインまでを攻略する。

ミッドガルエリア カームの街

ミッドガルでの戦いも、これから旅する広大な世界での出来事に比べれば、ただの序章にすぎない。魔晄をむさぼる巨大都市からの脱出は、枯れゆく星を救う壮大な旅の始まりだ。もう後戻りはできない！

★行動チャート★

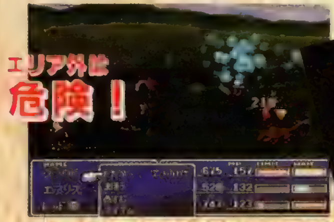
カームの街へ行く
↓
宿屋の2階へ行く

世界への旅立ち。まずは宿屋で仲間たちと合流しよう

ミッドガルを脱出する際に仲間から言われたとおり、フィールドに出たパーティの最初の目的地は、北東にあるカームの街だ。街に入るとクラウド以外のメンバーは合流場所の宿屋へ行ってしまう。街中の民家を調べて隠しアイテムをすべて手に入れたら、クラウドも宿屋に直行させよう。

◀各種ショップの品揃えはとても豊富。武器と防具を優先的に、必要なものを買い揃えておこう。

▲荒廃した雰囲気を漂わせていたミッドガルのスラム街に比べて、カームの街並みは素朴で平和な印象。



▲カームの街を無視して先のエリアに進むのは危険。強力な敵が出現する。

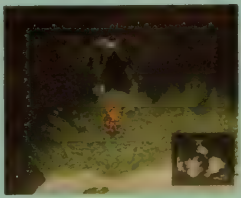
◀手がとどかない所に「ラストエリクサー」が置かれている。何度も取ろうとすると……。

▶宿屋の2階では、クラウドとセフィロスの因縁が回想シーンで語られる。

ワールドマップでできることを詳しく解説！ 冒険の感覚はかなり違ってくるぞ!!

ポイント1 いつでもデータのセーブが可能！

これまでの「ＦＦ」シリーズ同様、街の中やダンジョン以外のフィールドでは、どこでも自由にデータをセーブできる。場所を選ばない、というのは便利だし気が楽だよね。でも、いざというときのため、セーブはこまめにしておこう。



◀ダンジョンに入る前には必ずセーブ。基本だ。

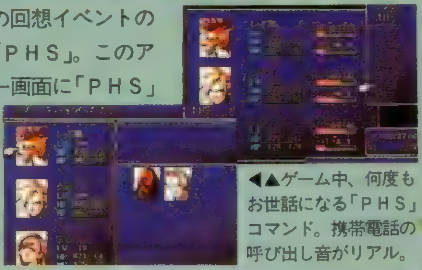
ポイント2 視点の変更と周囲の見渡しができる！

フィールドで立ち止まってＲ１ボタンを押すと右回り、Ｌ１ボタンを押すと左回りに周囲を見渡せる。同様にＲ２かＬ２ボタンを押すと、上視点と斜め視点の切り替えが可能だ。上視点はパーティの周囲を広く見渡すのに、斜め視点は周りを詳しく調べるのに便利。

◀▲周囲を見渡せば、地形の陰になって見えにくい部分も念入りにチェックできる。

ポイント3 「PHS」でパーティの編成が自由にできる！

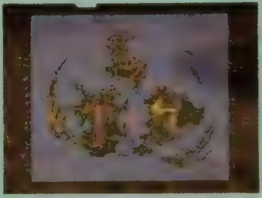
カームの街で、クラウドの回想イベントの後にもらえるキーアイテム「ＰＨＳ」。このアイテムをもらうと、メニュー画面に「ＰＨＳ」コマンドが追加される。これで、フィールドとセーブポイントでパーティメンバーの入れ替えが自由にできるようになるぞ。



◀▲ゲーム中、何度もお世話になる「ＰＨＳ」コマンド。携帯電話の呼び出し音がリアル。

ポイント4 スタート、セレクトでマップ表示の切り替え！

フィールドを移動中にスタートかセレクトボタンを押すと、縮小マップ表示→拡大マップ表示→マップ表示なしの順に画面表示を切りかえられる。必要に応じて表示を切りかえて、無駄なくスムーズにフィールドを移動しよう。



◀拡大マップは現在位置を確認するのに便利

カームの街

MAP DATA

隠しアイテムはすべて民家の中にある。しかし、わかっていても見つけるのは結構むずかしい。怪しい場所を徹底的に調べること。

アイテム

❶❷❹エーテル
❸ピースメーカー、ガードアップ
❺ラストエリクサー

武器屋

名称	価格
ミスリルセイバー	1000
キャノンボール	950
ミスリルクロー	750
フルメタルロッド	800
ミスリルの腕輪	350

アイテム屋

名称	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
毒消	80
目薬	50
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500

マテリア屋

名称	価格
だいち	1500
どく	1500
ぬすむ	1200
みやぶる	1000
ちりょう	1500

MONSTER DATA

カームファング

LV	10
HP	160
MP	—
EXP	53
AP	5
ギル	92
弱点	炎

見た目どおりの俊敏なモンスター。集団で出現し、味方よりも早いテンポで攻撃を繰り出してくる。１匹ずつ確実にしとめたい。 盗：エーテル 落：ポーション

ブラウラー

LV	12
HP	150
MP	—
EXP	55
AP	5
ギル	160
弱点	—

「スる」、「ぶんどる」の特殊攻撃で時折アイテムをかすめ取られる。倒して取り戻せば問題はないのだが、手と同様に逃げ足もはやい。盗：エーテル 落：ポーション

デビルライド

LV	13
HP	240
MP	—
EXP	60
AP	6
ギル	100
弱点	—

ハーレーを思わせるフォルムが印象的な戦闘メカ。打たれ強く、特殊能力の「ドリフトターン」で味方全体を攻撃してくる。あなどれない敵。 盗：ハイポーション

スイーパーカスタム

LV	15
HP	300
MP	100
EXP	63
AP	7
ギル	120
弱点	雷

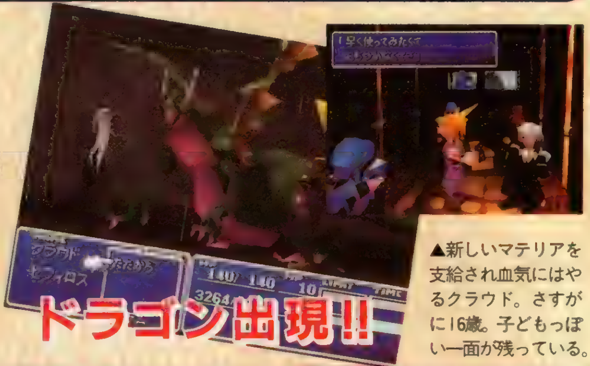
ＨＰが突出して高く、多彩な特殊能力でパーティを苦しめる強敵。特殊能力の「マトラマジック」はラーニング可能だ。 盗：アトミックシザー 落：ポーション

クラウドの回想(5年前)

クラウド自身の口から語られる忌まわしき過去。クラウドとティファの故郷、ニブルヘイム壊滅の裏に秘められた真実とは？

時はさかのぼり5年前。クラウド16歳の頃の出来事

クラウドが過去の出来事を語り始めると、場面は5年前の、クラウドがセフィロスとともに仕事をしていた頃にまでさかのぼる。異常動作を起こした魔晄炉の調査と、その近辺に出現する凶暴な動物の退治を依頼されたクラウドたち。おもむいた先は偶然にも、クラウドが生まれ育った故郷の村、ニブルヘイムだった。



▲新しいマテリアを支給され血気にはやるクラウド。さすがに16歳。子どもっぽい一面が残っている。

懐かしの故郷、ニブルヘイムの回想。在りし日の母の思い出

途中でモンスターに襲われるアクシデントにみまわれながらも、クラウドたちは無事に（？）ニブルヘイムの村に到着する。村の中では自由に行動できるので、クラウドやティファの実家に足を運んでみよう。母子の会話や面白いイベントを見ることができるぞ。宿屋にいるセフィロスと話して休息を取ると、翌朝になり強制的に話が進む。

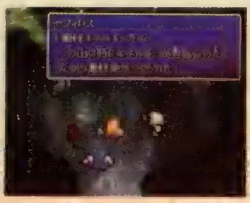
▼ティファの家のピアノは弾くことができる。何か秘密が？

▲クラウドの家で母親と再会。あれこれと心配するさまに息子への愛情がかいま見えて微笑ましい。

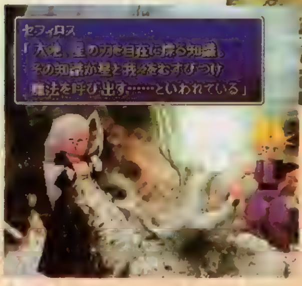
ティファのガイドで、魔晄エネルギーにあふれるニブル山へ

ティファの案内でニブル山の魔晄炉に向かったクラウドたちだが、その途中、渡っていた釣り橋が切れて全員が谷底に転落してしまう。落ちた場所は魔晄エネルギーの光があふれるニブル山の洞窟。ここから先はプレイヤーがキャラクターを操作して、魔晄炉までの道を進むことになるぞ。

▶魔晄炉の調査に向かうクラウドたちの前に現れたガイドは、なんと幼なじみのティファ。意外なかたちでの再会。



▶ニブル山は魔晄エネルギーの宝庫なのだ。



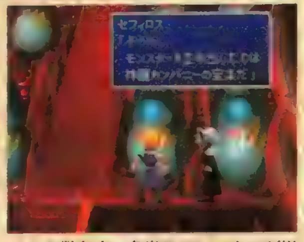
◀さすがに神羅のソルジャーだけあって、セフィロスはマテリアに関する深い知識を身につけている。

★行動チャート★

- セフィロスとの会話
- ドラゴンとの戦闘
- ニブルヘイム到着
- 宿屋に泊まる
- 翌日、ニブルの山へ出発
- 魔晄の泉
- ニブル魔晄炉に到着
- 神羅の秘密を暴露する（一旦セーブ可）
- ニブルヘイムに戻る
- 神羅屋敷でセフィロスと会話
- 後日、再びセフィロスと会話
- ニブルヘイム壊滅
- クラウド、セフィロスを追ってニブル魔晄炉へ
- ティファ斬られる
- クラウド、セフィロスと対峙（回想終わり）
- 仲間との会話
- バレットから「PHS」をもらって出発

ニブル魔晄炉に秘められた神羅の恐るべき秘密

ニブル魔晄炉では仲間のソルジャーとティファを入口に残し、クラウドとセフィロスの２人で内部の調査に向かう。そこで彼らは、マテリアを精製するマシンの中でモンスターが作られているのを目撃した。神羅カンパニーの科学者である宝条は、魔晄エネルギーの力で異形の生物を作っていたのだ！


▲ここ数年来、急激にモンスターが増えた原因は神羅にあったのだ。

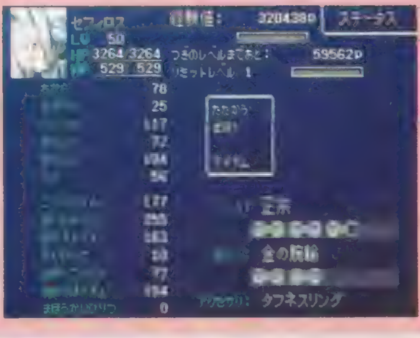
セフィロスの不審な行動、神羅屋敷に何が？

魔晄炉の調査を終え、ニブルヘイムに戻ったクラウドたち。しかし、セフィロスはその日を境に、かつて神羅の人間が住んでいた神羅屋敷の地下書庫に引きこもる。彼を気遣うクラウドをよそに、黙々と資料を読みあさるセフィロス。そんなある日、クラウドは「セフィロスの様子がおかしい」と仲間のソルジャーに告げられ、地下書庫に向かった。駆けつけたクラウドに、資料に記されていたさまざまな真実を語るセフィロス。彼は「母に会いに行く」と言い残し、神羅屋敷を飛び出す。

伝説の英雄セフィロス その驚異的な戦闘能力！

クラウドが憧れ、ソルジャーを目指すきっかけにもなった歴戦のソルジャー、セフィロス。回想イベントの戦闘では、その強さを嫌というほど印象づけられることになる。強力なモンスターの攻撃をものともせず、正宗の一撃と超強力な魔法で敵を粉砕するその強さは、まさに鬼気迫るものがあるぞ。できることなら、敵には回したくないキャラクターだけど……。

▲セフィロスの愛刀〝正宗〟の一撃は、巨大なドラゴンをも一撃で葬り去る。



▶ステータスを見ると、圧倒的な強さがより明確に伝わってくる。

◀かつて神羅の人間が住んでいたこと以外、一切が謎に包まれている神羅屋敷。ここのピアノも弾くことができる。

▶地下深くまで下りている螺旋状の階段。小さくてわかりづらいが、底の方に書庫に通じる抜け道がある。

矢印の場所から地下に入り込もう

地下の書庫には、この部屋にある暖炉から下りて行ける。簡単に入り口がばれないようカムフラージュされているようだ。

CHECK POINT 「PHS」入手後のパーティ編成はどうしよう？

カームの街での回想イベントが終わると、キーアイテムの「PHS」を仲間から手渡される。以後はフィールドとセーブポイントで自由にパーティの編成が可能になるので、誰をメインのメンバーに抜擢するかに悩むところだろう。実のところマテリアを装備していないキャラクターの特徴の違いは、リミット技と使える武器ぐらいのもの。だから、好みのキャラだけでパーティを編成しても、さして問題はないのだ。

熱き血潮型

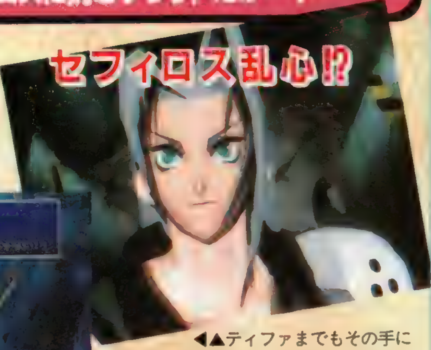
パーティ編成の一例。クラウドを中心に、両側をバレットとレッドⅩⅢで固めるとこうなる。攻撃力は抜群だが華がない。

両手に花型

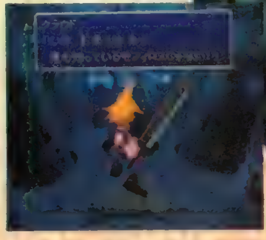
上記のパーティに対して、こちらは女性キャラを中心に編成。非力な印象だが、なかなかどうしてバランスが取れている。

ニブルヘイム大炎上！ 狂気のセフィロスに挑むクラウドだが…？

セフィロスを追って屋敷を出たクラウドは、彼の手で火の海と化したニブルヘイムの惨状を目のあたりにする。母を、故郷の仲間を殺された怒りのままに、ニブル魔晄炉でセフィロスに戦いを挑むクラウドだが。



◀▲ティファまでもその手にかけたセフィロスに、クラウドは決死の覚悟で戦いを挑む！


◀炎に包まれ、村は惨憺たるありさまになっている。クラウドの母親も……。

グラスランドエリア　チョコボ牧場～湿地帯

湿地に潜む、ミドガルズオルムの長大な黒い影。大地を疾駆するチョコボの背に乗り、ミドガルズオルムの猛追を振り切れ！

☆行動チャート☆

チョコボ牧場へ
↓
野生のチョコボを捕獲
↓
ミドガルズオルムの追跡をかわして湿地帯を駆け抜ける
↓
ミスリルマインへ

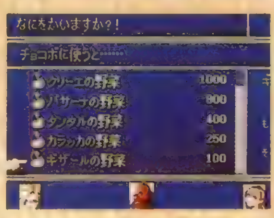
湿地帯を越えるにはチョコボの脚力が不可欠! まずはチョコボ牧場へ

グラスランドからジュノンに向かうためには、ミスリルマインと呼ばれる洞窟を抜けなければならない。だが、ミスリルマインの前に広がる湿地帯には巨大な蛇のモンスター、ミドガルズオルムがいて、湿地に足を踏み入れた獲物を無差別に襲ってくるぞ。ミドガルズオルムに捕まらずに湿地を乗り越えるには、チョコボの助けが必要だ。まずはチョコボ牧場に行ってみよう。

「チョコボよせ」のマテリア

◀グリングリン少年が売ってくれる「チョコボよせ」のマテリアは、野生のチョコボを捕らえるのに必要。少し値ははるが、必ず買おう。

足止め用の野菜



◀戦闘中にチョコボを足止めする野菜も役に立つ。念のため、5つほど買っておくといいだろう。ギザールの野菜が値段も手頃でちょうどいい。

どこまで続く!? 大牧場

◀牧場の中では、遠くに見える丘の上まで歩いて行くことができる。眺めのいい丘から牧場全体を見渡す気分はどんなものか。

戦闘で野生のチョコボを捕まえろ!

残念ながら、牧場のチョコボは売り切れ。だが、「チョコボよせ」のマテリアを売ってくれたグリングリン少年の指示どおりにすれば、野生のチョコボを捕らえて乗ることができる。野菜をいくつか用意して、捕獲に挑戦してみよう。牧場には値段が高い野菜も売られているが、捕獲には「ギザールの野菜」だけで十分事足りる。無理に上等な野菜を買う必要はないぞ。

▼「チョコボよせ」を装備して、巨大な鳥の足跡がある付近を歩くと野生のチョコボが出現する。

周囲のモンスターを全滅させるのだ!

野生のチョコボは必ずモンスター同伴で出現する。周りにいるモンスターだけを全滅させれば、チョコボの捕獲は成功だ。

迫りくる恐怖! ミドガルズオルムを振り切れ!!

パーティが歩く速度の2倍のスピードで走るチョコボの脚力をもってしても、ミドガルズオルムを引き離すのは難しい。敵のウネウネとした複雑な動きに惑わされず、洞窟の入り口までの最短距離を一気に駆け抜けるのがもっとも安全な方法だ。ちなみに、ミドガルズオルムは頭の部分に接触すると戦闘が発生する。つまり、頭以外の部分は触れても大丈夫ということだ。

▲スピードはほんの少しだがチョコボの方が上。まっすぐ移動しているかぎりは追いつかれない。

▲歩いて湿地を越えるのはほとんど不可能に近い。仮にミドガルズオルムを倒せたとしても、すぐに復活してしまうのできりがないのだ。それでも挑戦してみる？

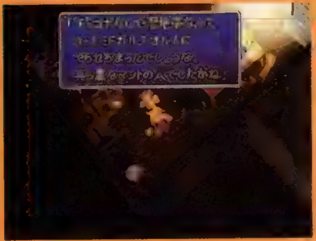
ミドガルズオルム来襲!!

チョコボ牧場

牧場の主人と幼い兄妹が経営している チョコボファーム

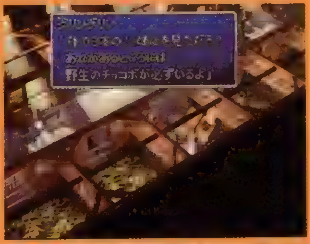
普段はチョコボの販売もおこなっているそうだが、今は売り切れ。おもてにいたチョコボはすべて預かりものらしい。そのかわり、セフィロスの足どりや野生のチョコボを捕まえる方法など、有益な情報を入手できる。ある条件を満たせば、ここで自分のチョコボを育てられるらしいが？

●セフィロスの足どり



▲セフィロスは一足先にミスリルマインへ向かったらしい。それも徒歩で。

●野生のチョコボの情報



▲野生のチョコボの捕らえ方はグリングリン少年が詳しくレクチャーしてくれる。

MAP DATA

チョコボ牧場の柵の中では何匹かのチョコボが飼育されている。柵の近くにいるチョコボに話しかけてみよう。するとチョコボ語（？）でなにやら質問されるぞ。これに正しい答えを返すと、チョコボたちはよろこんだらしく、みんなでダンスしてくれる。さらに、「チョコボ＆モーグリ」のマテリアをくれるのだ。絶対にもらっておこう！

アイテム

○チョコボ&モーグリ

宿屋

100ギル

やおや

名称	価格
ミメットの野菜	1500
クーリエの野菜	1000
バサーナの野菜	800
タッタルの野菜	400
カラッカの野菜	250
ギザールの野菜	100

CHECK POINT チョコボ&モーグリ召喚！ その威力を見よ!!

チョコボ＆モーグリ召喚の効果は、300〜400前後のダメージを敵全員に与える全体攻撃。弱い敵を一掃したいときなどに重宝する。

◀使うと、こんな楽しいエフェクトが見れるのだ。威力もあるので便利だし、ついつい使ってしまう？

MONSTER DATA

レプリコン

LV	14
HP	200
MP	—
EXP	65
AP	7
ギル	128
弱点	—

ダチョウを思わせる鳥系のモンスター。動きが素早く、そのせいかバックアタックを仕掛けてくる確率が高い、少々やっかいな敵。盗：エーテル　落：ハイポーション

ム―

LV	12
HP	210
MP	52
EXP	54
AP	6
ギル	130
弱点	—

リスに似ているが、穴を掘るところから察するにモグラらしい。たまに温泉を掘り出し、味方の体力を回復してくれることがある。　盗：なし　落：ハイポーション

エレファダンク

LV	14
HP	220
MP	34
EXP	64
AP	7
ギル	140
弱点	—

特殊攻撃の「シャワー」をくらうと"悲"のステータス異常に陥る。攻撃力が高いので戦闘中は仲間のＨＰをこまめに回復しよう。盗：ハイポーション　落：ポーション

マンドラゴラ

LV	10
HP	120
MP	—
EXP	55
AP	6
ギル	135
弱点	—

特殊攻撃の「スロウダンス」を使って味方の動きをにぶらせる。他のモンスターと一緒に出現した場合は、優先的に倒した方がいい。盗：ラサンの実　落：ラサンの実

チョコボ

LV	13
HP	130
MP	13
EXP	—
AP	—
ギル	—
弱点	—

「チョコボよせ」のマテリアを装備していると出現する野生のチョコボ。ＨＰ以上のダメージを与えると、さんざん暴れまわったあげく逃げていく。　盗：なし

ミドガルズオルム

LV	26
HP	4000
MP	348
EXP	250
AP	25
ギル	400
弱点	—

湿地をはいまわる巨大な蛇。ギリギリまで追いつめないと使わない特殊攻撃「ベータ」はラーニング可能。だが、こちらのＨＰが1300以上はないと無理。　盗：なし

グラスランドエリア ミスリルマイン

ミスリルマインを進むクラウドたちの前に現れたのはタークスの面々。クラウドたちと同じくセフィロスを追うタークスたちとは一時休戦?

☆行動チャート☆

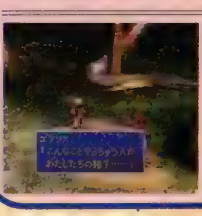
タークスの面々に会う
↓
セフィロスを追ってジュノンエリアへ

湿地帯を越えてミスリルマインへ、そこにもセフィロスの影が…

湿地帯を越えてミスリルマインに到着したクラウドたちは、セフィロスに惨殺されたミドガルズオルムの死体を見つける。その凄惨な光景に戦慄する仲間たち。たった1人でミドガルズオルムを倒すセフィロスの力は、やはり尋常ではないのだ。

▲やはりセフィロスは洞窟を抜けてジュノンへ向かったらしい。

無惨な屍をさらすミドガルズオルム



◀セフィロスの真の恐ろしさは、ミドガルズオルムの死体を無惨な姿のまま野ざらしにしておく冷酷さにあるのかも……。

強敵モンスターの巣窟! こちらも魔法で応戦だ!!

ミスリルマインに出現する敵モンスターは直接攻撃よりも、炎や雷などの属性を持つ特殊攻撃で攻めてくる傾向が強い。特殊攻撃は前列、後列のどちらにいても同じダメージを受けてしまうので、後列にいる仲間のHPにも気を配ろう。こちらも「みやぶる」を使い、相手の弱点に応じた魔法で対抗すれば、互角かそれ以上に戦えるぞ。

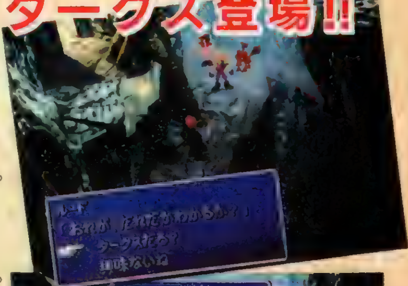
▲ミスリルマインに出現するモンスターは強力な特殊攻撃を使う。HPが少なくなったら無理せず回復。

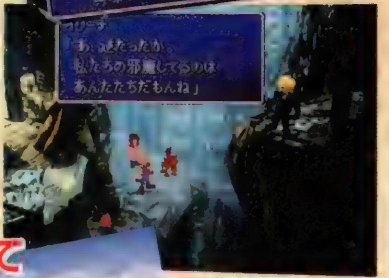
◀炎に弱いカスタネッツには、全体化したファイアが超有効。敵の弱点を突いて戦闘を有利に展開しよう。

新メンバーを加えたタークスとご対面

洞窟の出口では、パーティの前にタークスのルードとイリーナ、そしてリーダーのツォンが現れる。古代種のエアリスをつけ狙うタークスは、クラウドたちにとっては気を許せない相手。まさに一触即発の場面かと思われたが、意外にも、ルードとイリーナは何もせずに去っていく。ツォンの話では、今はセフィロスの追跡に手一杯で、エアリスのことまでかまっていられないらしい。何にせよ、タークスに追われる生活からはしばらく解放されるようだ。

タークス登場!!





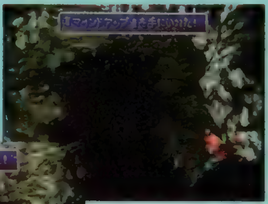
▲クラウドたちに撃退されたレノの穴を埋めるため、タークスに加入した新人のイリーナ。気さくで話好きな性格は、先輩のルードとは対象的だ。

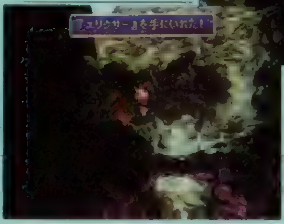
セフィロスを追ってジュノンエリアへ…

◀ミスリルマインを出てずっと西に進むとそこは海。ジュノンの次のエリアに進むには、船にでも乗らないと無理か?

CHECK POINT 隅々まで洞窟を探索して、アイテムをかき集めよう

ミスリルマイン内部には「マインドアップ」や「エリクサー」など、お得なアイテムがたくさん落ちている。中の構造はそれほど複雑ではないので、行ける場所は隅々まで調べてアイテムを残らずかき集めよう。洞窟を歩いていれば何度もモンスターに遭遇するから、結果的にいい経験値かせぎにもなる。





▲「マインドアップ」は"精神"のステータスをアップさせるアイテム。マップの隅に置かれているので見落とさないように。

ミスリルマイン

MAP DATA

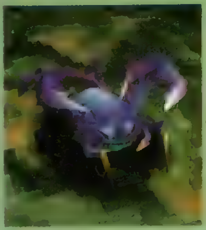
グラスランドエリアとジュノンエリアをつなぐ通路の役割を果たすミスリルマイン。ここではタークスとの会話イベントがある他に、宝箱などからさまざまなアイテムを入手できる。町のショップでは買えないアイテムもあるので、すべて手に入れてからジュノンエリアに抜けるのが望ましいぞ。アイテムがある場所についてはマップ上に番号で示しておいたので、そちらを参照してほしい。タークスの面々が出ていった出口から外へ踏み出すと、そこはもうジュノンエリア。出現するモンスターはまた一段と強力になるので、パーティのレベルに不安があれば洞窟の中である程度レベルを上げるといい。

アイテム

1. マインドアップ
2. テント
3. エーテル
4. エリクサー
5. ハイポーション

MONSTER DATA

カスタネッツ



LV	15
HP	190
MP	ー
EXP	65
AP	7
ギル	113
弱点	炎

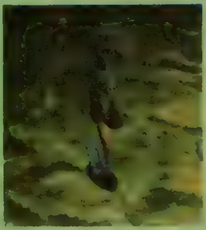
特殊攻撃の「2段アタック」と「ハサミスパーク」はどちらも強力。幸いHPは低いので、ファイア系の魔法で手早く倒してしまおう。　盗：なし　落：ポーション

マドゥジュ

LV	16
HP	220
MP	ー
EXP	70
AP	8
ギル	150
弱点	ー

力押しで攻めてくるパワータイプのモンスターだが、時々「スワンプシュート」の特殊攻撃で味方を"暗闇"のステータス異常におとしいれる。　盗：グランドグラブ

クロウラー



LV	15
HP	140
MP	48
EXP	56
AP	6
ギル	65
弱点	土

「コールドブレス」に「かみつき」と威力の高い特殊攻撃を持つが、HPが低いのでさほど苦労せずに倒せる。1体ずつ確実に倒そう。　盗：なし　落：ハイポーション

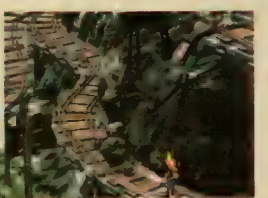
アークドラゴン

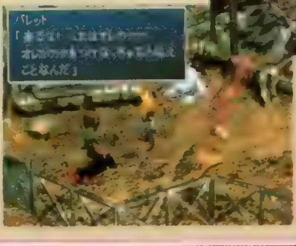
LV	18
HP	280
MP	124
EXP	84
AP	10
ギル	180
弱点	風

HPが群を抜いて高く、なかなか倒せないタフなモンスター。「火炎放射」の特殊攻撃はラーニングできる。単体への攻撃だが、威力は抜群だ。　盗：エーテル

セフィロスを追って世界を巡るクラウドたちの旅。その行く手に待つものは?

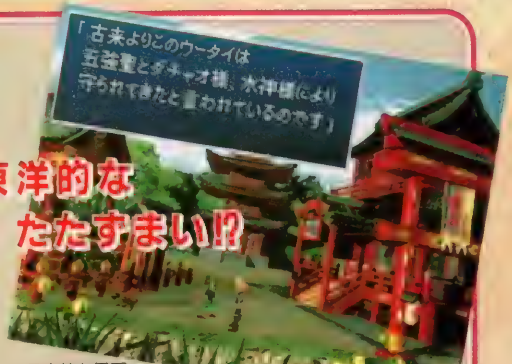
初めての土地、見たことのない国へと、ますますそのスケールを広げていくクラウドたちの旅。行く先々で新たな仲間との出会いが待つと同時に、一緒に旅をしてきたキャラクターたちのバックグラウンドもストーリーの中で明らかにされていくぞ。





◀▲なにやら思い詰めた様子のバレット。今後の旅では、それぞれのキャラクターが背負っている過去が少しずつ明かされていく。

東洋的なたたずまい!?



▶この日本的な雰囲気から連想するキャラと言えば……。

INTERVIEW

開発スタッフインタビュー

驚愕のグラフィック
迫力のムービー
そして3Dポリゴンによる戦闘
これまでのRPGの常識を変える
このまったく新しいゲームは
いかにして作られていったのだろうか?
その秘密を解くべく
「FF」スタッフに直撃インタビュー!!

今だから話せる「FFVII」の真実

『ファイナルファンタジーVII』を作った男たち

新しいモノを作り出す苦労と楽しみ

――それでは最初にそれぞれの担当された部分と、制作を振り返って、気に入っている点や頑張ったことなどを教えてください。

野村(以下、野):今回は、キャラクターデザインと、あとコンテやメカデザイン、ベースストーリーなどを担当しました。気に入っている点は、いっぱいあるのでひと言では言えないですね。まぁ、全部気に入ってます。

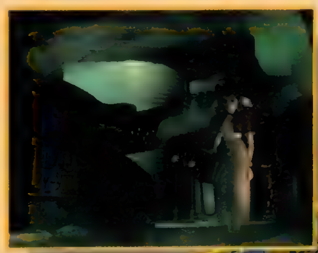
成田(以下、成):メインプログラマーの成田です。フィールド関係のプログラムと、あとは全体のまとめ役をやりました。そうですね、SFCから急にPSに移ったわけで、まずPS自体に慣れて、どのへんの特性を生かせばアピールできるか、どう生かせばバランスのいいゲームができるのかということで苦労しました。でも、プログラム面で本当に苦労したのは、やはり2次元から3次元に移行したことですね。たぶん、それはどのプログラマーにも言えることだと思いますが。あと、気に入っている点は、今回ムービーと普通のフィールドが意外とうまく融合できたということですね。そこのプログラムが、プログラム的には一番苦労しましたし。スムーズにムービーからフィールド画面に移行したり、フィールド画面からムービーに移行したりという流れが、意外ときれいにできましたね。

榊原(以下、榊):ぼくは、ムービー関係の演出をやりました。苦労した点としては、作った量が多かったので、多少大変だったことですか。気に入ってるところは、いちばん最初に作ったオープニングですね。もう忘れかけているんですが(笑)。

藤井(以下、藤):ぼくは、バトルの背景のグラフィックをやりました。大変だったのは、フィールドのグラフィックのチームの人たちが数万ポリゴンを使って構築した絵を、規定のポリゴン数にまで落として、リアルタイムに動かす作業ですね。フィールドのメインとなる要素を抽出するのがかなり大変でした。初めは手探りでやっていたんですが、だんだんこなれてきて、うまくつなげることができました。そこにキャラ

クターが入って来て、動いているキャラを見たときに、よくできたなあと、我ながら思いました。バトルBG(背景)というのは注意して見てもらわないと気づかない部分ですが、戦闘が起こったマップに合わせてじつにたくさんのBGを用意しています。
神崎(以下、神):フィールドのBGを担当しました。フィールドは、いままでSFCではまったくパースがなかったデータが、突然パースが描けるようになったので、自分たちのやりたいことができるようになったというのが、まぁ苦労した点でもあり、やりたいことができたという点でもありますね。いままで、3Dのツールをまったく触ったこともない人間ばかりで、一からの立ち上げだったのでかなり大変でしたけど。
安井(以下、安):ぼくは、バトルのエフェクト(効果)とか、召喚魔法などのプログラムを担当しました。制作中楽しかったのは、コンテが哲さん(野村氏)から届いたときに、それを見て、こんなムチャなことはできないと思ったんですけど、いざやってみたら意外にうまくできたことですね。思い出深いのは、召喚獣のタイタンかな。あれは方法論的に新しかったので、いままでと比べて、いい物ができたんじゃないかなと思います。

▼オープニングムービー。体験版でド肝を抜かれた人も多いはず。



▲召喚獣の迫力はただ者ではない。見ているだけで圧倒される。

▶イベントでのキャラの動きは秀逸。実に自然な演技を見せてくれる。

ロムカセットからCD-ROMへの移り変わりで得たモノ

――いま、ハードが変わったというお話が出ましたが、その他にもプレイステーションに移行した関係でゲームに生かされたことはありますか。
成:やっぱり一番大きいのはCD-ROMですね。16ビット機のロムのままだったらオープニングのムービーも入らなかったですから(笑)。今回のムービーを使った演出というのは絶対無理でしたね。
榊:そうしたら、私は仕事なかったですね(笑)。
成:で、CD-ROMになったことによって、ロムと違って読み込みの問題が出てきますよね。それでプログラマーの労力が増えたっていうのはあります。読み込みの時間をなるべく感じさせないようにプレッシャーをかけられていたので、ちょっとはうまくできたんじゃないかと思います。

●なりたけん
成田賢氏
メインプログラマー。フィールド関係のプログラムと、チーム全体のまとめ役を担当した。長かった『FFVII』の制作を終えて、今いちばんやりたいことは、新婚生活とのこと(笑)。

●のむらてつや
野村哲也氏
キャラクターデザインから絵コンテ、メカデザイン、システム、ベースストーリーなどを担当。キャラに命を吹き込んだ人。今いちばんやりたいことは、布団でゆっくり寝ること。

――『FFVII』はデータを読む時間をほとんど感じさせないですよね。
成:そうですね、どうごまかすかなんですけど。うまくいったんじゃないかなと思います。
――何か画期的な方法を使っているのですか?
成:全然画期的じゃないんですよ。普通のことをやってるだけなんです。まじめにやっていれば、あのくらいの物はできるんじゃないかな。まあ一通りの工夫は盛り込んでますけど。それができなかったら、企画として根本から変えなきゃいけないと思っていたんですよ。ユーザーがプレイするときにストレスを感じてはダメなんで。それをどうクリアするかという課題があって、これだったらいけるだろうというので、今回の形が決まってきたんですよ。
榊:CDになってよかったのは、安い値段で提供できることですね。

3Dポリゴンのマシン上で生命を得たキャラクターたち

――キャラはポリゴン表現ということで、表情や身振りとかも違いますよね。
成:イベント中の人間の動きは、実はキャラデザインなどの企画の人間が作っているんですよ。普通は企画の人間がこういうことをやらせたいとモーションを付ける人に言って、モーションの人が付けるじゃないですか。でもうちの場合は、企画の人間がモーションの付け方を覚えて、付けたいと思ったときに自分で作ってしまうんですよ。だから、作った人によってモーションが変わってくるんです。大げさな動きをする人もいれば、静かな動きをする人もいますからね。まあ、バトルの方のモーションは専門の人がいて、全部やってますが。フィールドのイベントのときの、キャラの動きは、実は、企画の人間が付けているんです。
神:バトルに関しては、キャラ単位で専門のモーショ

●さかきばらもとのり
榊原幹典氏
オープニングをはじめ、随所に挿入されるムービーのディレクションを担当。今いちばんやりたいことは、体を鍛えること。ずっと座ったままの仕事だったので、かなり鈍ってしまったとか。

『FFVII』のもっと真実 PART:1

『FF』シリーズ初! ムービーを使った大迫力の演出!

ゲームの随所に挿入されるムービーシーン。このムービーを使った演出は、もちろんFFシリーズでは『VII』が初めてとなる。ハードの変更により、メディアがロムからCDになった成果の1つだ。『VII』で使われているムービーは、本格的なビジュアルムービーと、ゲームに絡んだイベントムービーの2タイプがある。前者はリアルサイズのキャラが演技するタイプで、オープニングや神羅ビルを脱出するときなどに挿入されている。中でも神羅ビルからバイクで脱出するシーンでは、疾走するクラウドの姿がテカテカに磨き上げられたカベに映り込んでいるなど、細かい部分にも配慮が行き届いているのだ。また、後者はデフォルメキャラとムービーが合成されたタイプで、機械塔の爆破など、ゲーム中に頻繁に挿入される。しかし画面の切り替えがあまりにもスムーズなため、ゲームのテンポがくずれることがまったくないのだ。今後、ゲーム開発者の間で、『FFVII』のムービーを超えることが、演出上の課題となるのは間違いないだろう。

▲バイクの質感にも注目。SEも本格的で、まるで本物の映画を見ているようだ。

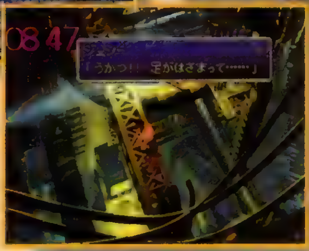
▲神羅ビル脱出のムービーでの、リアル頭身のティファ。このとき一瞬、胸も揺れるのだ。全ティファファンは必見。

▲機械塔の爆破シーンでは、デフォルメキャラによる動きも緊張感を増し、迫力の画面を作り上げている。

ンの人がついているんですよね。
成：野村がすごいリテイク魔王でね。作った人に彼がリテイクを出すんですよ。そこは違うとかって。
榊：でも本当にそのおかげで、すごくリアルなモーションができるんです。
――それぞれの決めのポーズが、かっこいいですね。
野：その辺は他のモーションよりこだわって作りました。一番性格が出ますので。そういった部分にはきっちり口を出すぞと(笑)。
――キャラクターの話が出たんですが、キャラクターはそもそもどういうふうに作られたのですか？
野：ベースのアイデアを考えているときから描いていたので、人からこんなふうにしてくれと言われて描いたわけじゃなくて、自分でこんなふうにしたいと思って描いてできたキャラです。
――先に大きなストーリーがあって、それでその中でこういうキャラがいたらいいなってところから出てきたんでしょうか。
野：いえ、やっぱり初めは、クラウドとバレットがいて、そこから話ができて、練りながらここでこういうキャラを出そうと。話ができるのと同時にキャラもできていたので、特に後から考えてこんなふうなキャラにしようというのはなかったですね。話を作っているときに頭の中にキャラの姿が既にあって。
――キャラのイメージとストーリーが同時進行。
野：そうですね。
――それではみなさんの好きなキャラクターは？

▼戦闘終了時のポーズで、そのキャラの性格がわかる？

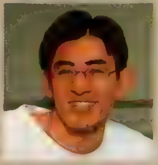
▲ユフィは、普通に進めたのではなかなか仲間にならないとか。



▶序盤で登場するジェシー。後半でも活躍はあるのだろうか。

●ふじいあきら
藤井明氏

戦闘シーンのディレクター。フィールドから重要な要素を取り出して、限られたポリゴンでバトルフィールドを作り上げた人。今いちばんやりたいことは、次の仕事のために技術を磨くこと。



●やすいけんたろう
安井健太郎氏

魔法や召喚獣のプログラムを担当。数々の迫力ある召喚獣は、氏の苦労のたまもの。すべての召喚獣を集めるように頑張ってほしいとのこと。今いちばんやりたいことは、麻雀を打つこと。

安：自分は、レッドXIIIのイベントがたまらなく好きです。あのイベントを思い出すたびに目頭が熱くなります(笑)。
神：ティファですか、胸がでかいから(笑)。
藤：ユフィですね、サウンド込みで好きです。あとはキャラじゃないけど召喚獣。
安：ああ、タイタンは特に思い入れがありますね。野村さんの方からタイタンは地面をひっくり返すんだと言われまして。地面をはがすんですよ。もう、どこでもはがす(笑)。初めは普通の地面を置いて、どのステージでも同じ板がめくれるようにしようと言ってたんですけど、それじゃつまらないと。これは、ちょっとしたひらめきで解決しました。
成：ぼくの好きなキャラはバレット。後ろから撃ってもダメージが一緒だから(笑)。
神：ユフィやヴィンセントもそうですよ。
――ゲームをプレイした感じでは、ユフィは必ずしも仲間にならないようですね。
成：ユフィ抜きでもクリアはできます。ぼくはユフィは仲間にしなかった。あと、ヴィンセントは許せない(笑)。やっぱりバレットです。
榊：ぼくは、ジェシーが好きですね。顔を拭いてくれるから(笑)。ジェシーをパーティに入れられればなおよかったんですけど。
野：やっぱり、クラウドとセフィロス。そのへんの関係がおもしろいから。セフィロスは、初めからすべてがかっこいいキャラにしようというコンセプトでやっていたんですね、バトルのモーションもイベントもかっこいいし。2人の関係は武蔵と小次郎のイメージなんですよ。

大勢の力が1つになる凄さ

――坂口副社長がデジキューブのビデオの中で、大勢の人間で作っていて、そのエネルギーが1つになるのがすごいと、おっしゃっていましたが、そういうのを感じた瞬間はありましたか？
成：最後に打ち上げをやったんですよ。開発スタッフ全員が集まって、ラスボスを倒して、エンディングになってスタッフロールをみんなで見ました。そのときにそれぞれの担当が立ち上がって、あいさつをしたんですが、ああ、あいつがこんなことをやっていたのかとか、こんなに大勢の人間が関わっていたのかと、初めて実感がわきました。
藤：ぼくは作品として、パワーを感じたときというのは、ワールド、フィールド、バトルがつながったときかな。
成：いままでバラバラに作っていたのを、最後の方で結合させたんですよ。ワールドマップを付けて、世界を歩き回れるようにしたんですが、確かにそのときは、よくここまでできたなあと思いましたね。
――いままでのゲームといろいろな意味で違うRPGだと思うんですが、制作中にそういう実感ってありましたか？
成：いままでのFFシリーズとは全然作り方が違いますね。いままでは本当の意味で、ディレクションする人間はいなくて、個々がディレクターであったり、実際のデータを作る人間であったりしたんですけど、頭

●かんざきけんぞう
神崎建三氏

フィールドのバックグラウンドを担当。PSのV－RAMと悪戦苦闘の末、緻密に描かれたフィールドを作り上げた。今いちばんやりたいことは旅行。それも、海外に出かけたいとか。

がいてその人が流れを作って、全体ができあがっていくような形になりました。まあそうならざるを得ないんですけどね。でも、そういう作り方をするRPGもないでしょうし、真似するにはこれだけ人数が必要ですし、機材もそれなりに必要ですから。そこらへんが全然違うんじゃないですか。作り方としては映画に近づいたと言えるでしょうね。
榊：ムービーだって、SEとかも本当に映画と変わらないSEを要求されるから、いままでのSEの感覚と全然違うものになっている。
神：BG(背景)のクオリティも断然上がってます。使い回しもないですし。
――バトルエフェクトなどはどうでしたか？
安：バトルエフェクトは、作ってるときはどんどんそれが当たり前になっていくので、すごいっていう感覚はなかったです。でも、最後の最後にデバッグという形で見て、あらためてすごいと思いました。あぁ、自分のところをちゃんとやっといてよかったなぁと(笑)。これはヘタなものを作ってたら、やばかったんじゃないかと(笑)。
神：でも、やっぱり初めはすごく心配でしたね。
成：ある意味、本当に奇跡のソフトなんですよ。だって制作期間は1年で。
藤：いままでで、いちばん短かったよね。
成：そう、それもあるし。普通は新しいマシンに移って勉強が終わって、それから1年が制作期間なんですよ。それが勉強しながらの1年だったんですよ。できあがってみてほんと信じられないですよ。これだけの人数をかけたこともすごいし、これだけの期間で完成したこともすごい。
藤：時間はかなり不安材料でした。フィールドができた後にバトルを作らないといけないので、実質半年ぐらいですね。ラストダンジョンは、ドタバタの連続だったですよ。

極めるのは至難の業!? 『FFVII』のボリューム

――ゲームのボリューム的にはどうでしょう？
野：何も知らない状態でプレイするとクリアまで60時間ぐらいかかります。チョコボを育てたりとか、闘技場などではまるとけっこう時間がかかります。そういうところをクリアしないと取れないアイテムとか召喚マテリアとか技などがあるので、完全にクリアしようとすると相当時間が必要ですね。
藤：マジにはまると簡単に時間がカウンターストップするんです。
成：カウンターは99時間あれば十分だろうと思っていたら簡単に超えちゃいました。そうするとどれが新しいデータかわからなくなります(笑)。
――3枚組で60時間ということは、1枚が20時間くらいと考えていいのですか？
成：そうそう、挫折する人がいるといけないので、説明しておきますが、CDの1枚目が終わった時点

で、全体の3分の1ではなく、既に半分を過ぎたくらいまで進んでいるんですよ。かなり長く感じることと思いますが、全体で10としたら、6は終わっています。3枚目の内容はラストダンジョンとエンディングのムービーだけなので、1枚目、2枚目、3枚目の内容量を割合でいえば、6：3：1くらいになりますね。

神：サイドストーリーとかけっこう仕込んでありますよね。クリアには必須でないイベントもあるし、特定のキャラがパーティにいないと起きないイベントもけっこうあります。そういうところでシナリオの裏づけができたりしますね。

――特定のキャラのイベントといえば、○○○イベントでの相手はどう変わってくるんでしょう？

成：登場するキャラはエアリスかティファかユフィ、あとバレットというパターンもあります(笑)。キャラのパラメータに感情度のような隠し要素があって、会話の選択によって上下していくんですよ。あと、どれくらい一緒にパーティにいたかでも上下しますね。やはりエアリスがいいですよ。いちばん盛り上がりますから。

――各キャラ固有のイベントがあるようですね。

野：ティファがどうしてミッドガルに行ったのかといったくだりも、すみずみまで調べないとわからないですよ。

榊：1回目は読み飛ばしてきたことが、2回目でずいぶん意味を持ってくるんですよね。

成：だから早解きしてはいけないんですよ。シナリオ的にもシステム的にも深いですから。

榊：意外と隠しがいっぱいあるんで。開発メンバーでも知らないのがいっぱいありますからね。

成：1回も会わないモンスターもいるかもしれないですね。用意してあるんだけど、乱数の関係でたまたま出ないという。

神：○○屋敷の○ン&○ンとか。

藤：○○○○炉のマップって2マップしかないんですが、ちゃんとバトルBGを用意してあるんですよ。でもほとんどの人はエンカウントせずにスーッと通り抜けちゃうんです。せっかく用意したのに、見てもらえない(笑)。

――装備が武器、防具、アクセサリと3種類になりましたが、その辺簡単になった理由は。

▶まるで光と影のごとく、対照的なセフィロスとクラウド。2人の決着はいつ着くのか？

野：武器を装備するとキャラの絵がちゃんと変わりますよね。防具とかも凝ると絵の方も変えなきゃいけないので、腕輪で統一しました。

藤：設定では腕輪を装備することによってバリアがはられるというのがあるんですよ。

野：後はマテリアの付け替えがあるので、簡略化しておかないと訳わからなくなってしまうので。

――では最後にユーザーの方々に向けてひと言。

安：『FFⅦ』は、自分でやっても客観的に見てもおもしろいと思うので、ぜひ遊んでください、召喚獣を全部集めてください(笑)。

神：くれぐれもくじけずにラストダンジョンまで行って終わらせてほしいです。長いですが(笑)。

藤：バトルBGを見てほしいですね。違和感があったら困るのでBGに気づかれない方がいいのですが、あまりに反応がないのでちょっと言ってみました(笑)。

成：ディスクを入れ替えるときに、ディスク交換画面以外で交換しないでください(笑)。悲惨なことになりますので。あと、自分のPSをいたわってください。基本に忠実に、あせらずにプレイしましょう。

榊：エンディングを楽しんでください。スタッフロールも最後の最後まで見てください。クレジットが終わってもリセットしないように(笑)。

野：発売前からいろいろ言われてたソフトですが、トータル的に全部がいけてるソフトなので、あまり偏見を持たずに遊んでほしいですね。

榊：ゲームをやったことない人にぜひやってほしいですね。映画好きな人とか、ジャンルとしてRPGが初めての人とか。ぜひやってみてください。

――本日はどうもありがとうございました。

『FFⅦ』のもっと真実 PART:2

召喚獣タイタンの秘密

召喚獣の1人であるタイタン。彼の使う「大地の怒り」は、なんと地面を持ち上げてひっくり返してしまう豪快な技。どんな場所でも地面をはがしてひっくり返してしまう姿は、まさに圧巻だ。海辺で、山奥で、ダンジョンで、さらには屋内で、地面さえあればとにかくひっくり返す！ この一見無謀なアイデアを、ほんのちょっとしたヒラメキで実現したというのだからすごい。見知らぬ場所に来たら、タイタンを召喚してみよう。え、こんな場所でも!? という意外な場所も、見事にはがしてひっくり返してしまうぞ。

▼なんでもかんでもひっくり返す。別名ちゃぶ台返し！

さまざまな場所の戦闘背景

▲フィールド上でも、海の近くなら海の、山の中なら山の背景となるのだ。

戦闘シーンではリアルなキャラクターたちの動きについ目がいってしまうが、フィールドにマッチした雰囲気抜群の背景にも注目だ。これは、当然のことながら戦闘になった場所（マップ）に合わせて、多くの種類が用意されている。敵の出現する場所なら、必ずその場所の戦闘用の背景が存在しているわけだ。新しい場所に来たら、一度は戦闘してみよう。1回しか通らない短いマップなどでは、つい見逃してしまう可能性だってあるぞ。

驚異的な読み込みの速さ

▲セーブに要する時間も短くて、かなり快適だ。

CDロムの最大の課題となる読み込み。これまでのCDゲームでは、読み込みの長さや頻繁さが原因で挫折してしまうというケースが少なからずあった。しかし、『FFⅦ』はこの難題を見事に克服している。キャラが演技したり、音楽を鳴らしている間に、常に先のデータを読んでいるので、エンカウントやダンジョンなどの出入りが苦にならないのだ。また、セーブの速さも実に驚異的。大量のマテリアの成長を記録しているのに、必要ブロックはたったの1というのもすごい！

早解きは損!? お楽しみが一杯!

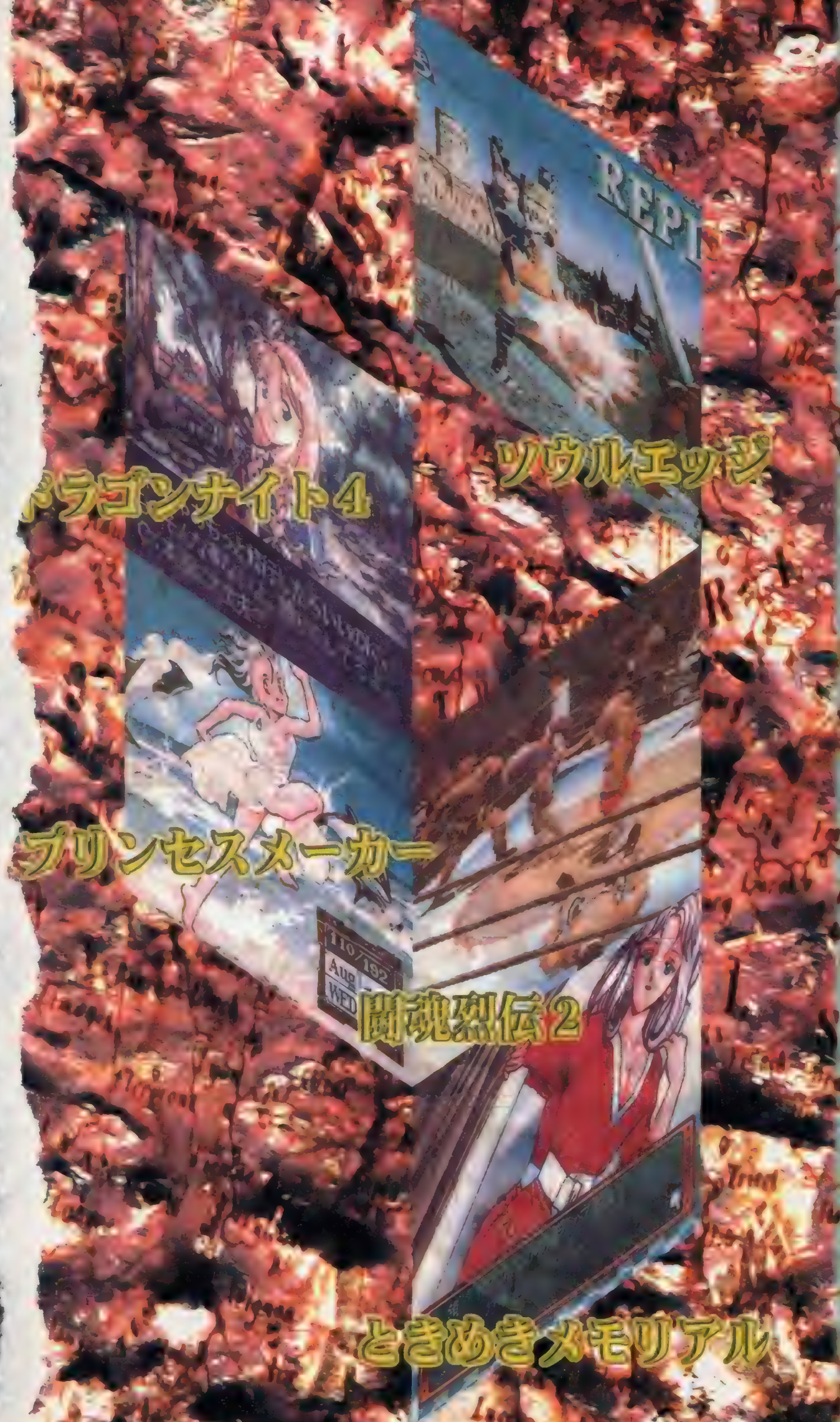
普通に進めてもクリアに50〜60時間かかるボリュームたっぷりの『FFⅦ』。チョコボの育成やゴールドソーサーでのミニゲームなど、お楽しみ要素は盛りだくさん。早解きで簡単に終わらせてしまうのは、あまりにももったいないのだ。特にチョコボの育成は奥が深いので、じっくり取り組もう。さらに、普通に遊んでいたのでは手に入らないアイテムやマテリア、簡単には見ることができないサブイベントなど、隠し要素も大量に用意されている。パーフェクトクリアを目指すなら、時間表示がカンストするまで徹底的にやり込むのだ。

▼チョコボ牧場。チョコボを育てるといいことあるぞ。

『FFⅦ』のウラワザ大募集! ハガキでもFAXでもOKです。あて先はP125のウラワザデータベースを見てね。

「ルパン…。きっときっとまたあえる…。」
あれから17年、あの感動がプレイステーションで甦る!
平和が訪れたカリオストロ公国。
だが、カリオストロの〝真の秘宝〟をめぐる新たなる陰謀が。
再びクラリスに危機がせまる!
Lupin the 3rd
ルパン三世
カリオストロの城
―再会―
絶賛発売中!!
発売記念
超豪華3大特典
1名様
1 1970年型・フィアット500(イタリア製)"プレゼント!!
◎期間中、ご応募いただいた方の中から抽選で、"ルパンの愛車"でお馴染みの"フィアット500"(イタリア完全レストアモデル)をプレゼント。
応募方法 官製"往復はがき"に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号をご記入の上、キャンペーン事務局宛にご応募下さい。
応募期間 1997年1月31日迄(当日消印有効)
応募先 〒102 東京都千代田区富士見2-10-36 飯田橋郵便局 局止 (株)アスミック ソフトウェア事業部 ルパン三世/フィアット プレゼント係
抽選・発表 1997年2月14日(※厳正なる抽選の上、ご当選者ご本人様に直接ご連絡申し上げます。) ※プレゼントの対象は"車体本体のみ"とさせて頂きます。保険料・税金および登録に伴う諸費用は、当選者のご負担とさせて頂きます。
3,000名様
2 「ルパン三世 カリオストロの城 ―再会―」イベント・展示会 入場ご招待!!
◎ソフトご購入者の中から抽選で、1997年2月15~16日 東京・恵比寿「The Garden Room」にて開催予定のイベントにご招待。
応募方法 官製"往復はがき"に、ソフトパッケージ内に同梱されている"イベントご案内"に従い、ご応募下さい。
応募期間 発売日~1月31日(当日消印有効)
3 "クラリス"オリジナル・プレミアムカレンダー カードプレゼント!!
◎「ルパン三世 カリオストロの城 ―再会―」の主人公"クラリス"がプリントされたIDカード・タイプ"限定オリジナルカレンダーカード"プレゼント。
名様
©モンキーパンチ・TMS・NTV ©アスミック/東北新社
アドベンチャー・ゲーム/マウス対応/3枚組/標準価格 6,800円(税抜)
発売:ASMIK/株式会社東北新社
問い合わせ:(株)アスミック ソフトウェア事業部
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 PHONE:03-3235-5992 テレホン情報:03-3235-5902
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation

ゲーム雑誌最強の攻略ページ



MEMORY Extra CARDSEAL
DO-KYU-SEI2
BIOHAZARD
RPG専用
格闘専用
G専用
Score&Time ATTACK
BEST DATA
Slave to PS
PRINCESS MAKER
Are The Lad II
PERSONA
NEO SUPER ROBOT WARS
WILD ARMS
BASTARD!!
True Love Story
ETERNAL MELODY
TOSHINDEN3
Tales of Destiny
PSの奴隷
PARAPPA THE RAPPER
FFVII
RPG専用
格闘専用
G専用
Score& Time ATTACK
BEST DATA
DENGEKI PlayStation 記録片 NO.壱
DENGEKI PlayStation 記録片 NO.弐
BASTARD!!
True Love Story
ETERNAL MELODY
HEROINE DREAM
TOSHINDEN3
Tales of Destiny
DO-KYU-SEI2
BIOHAZARD
FINAL FANTASY VII
FINAL FANTASY
PRINCESS MAKER
Are The Lad II
MEGAMI IBUNROKU PERSONA
NEO SUPER ROBOT WARS
WILD ARMS
FINAL FANTASY VII 零
FFVII
DENGEKI PlayStation
★★電撃PSはただいま愛読者大募集中！　シールで楽しさGOなのです★★

SOUL EDGE
ソウルエッジ

今回は「すべての隠しキャラを使いたい！」という人に捧げるエッジマスターモード攻略をお届けするぞ！

ジャンル	3D対戦ACT	価格	¥6,800　限定版:¥9,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年12月20日(発売中)		2P対戦可

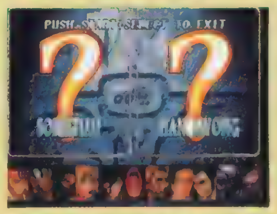
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「格闘物は今まで興味なかったけど、「ソウルエッジ」は気になったので買っちゃった」という声をよく聞く。そういう人にとってエッジマスターモードはかなり高い壁に思えたはず。でも水着ソフィーティアを使えるようにするためにも(笑)、全キャラクリアを目指してがんばってほしい。今号でクリアのコツを紹介しているので、うまく役立ててもらえれば…。話は変わるけど、オープニングのタキの胸の動きってすごいよねぇ。モーションキャプチャーってわけじゃないだろうけど(笑)。　(ウォルフ)

隠しキャラは全部で5人もいるのだ！

前号でも紹介したソウルエッジ、イビルジークを含め、隠しキャラは5人用意されている。わりとすぐに使えるようになるキャラ（ソウルエッジ）もいれば、ゲームをかなりやりこまないと使えるようにならないキャラ（水着ソフィーティア）もいる。ここでは全5キャラの使用方法を紹介しよう。

なお、ソウルエッジ以外の4キャラは、コスチュームや武器が固定されているぞ。


▲ソウルエッジ以外の4キャラは、顔グラフィックが表示されないのだ。

SOPHITIA!　鎧なしソフィーティア

エッジマスターモードでソフィーティアの武器を8本すべて入手すると、マイキャラとして使えるようになる。鎧こそ身につけていないが、防御力や攻撃力はノーマルのソフィーティアと同じだ。

SOULEDGE　ソウルエッジ

アーケードモードかタイムアタックモードをメインキャラ全員（武器は初期装備のみ）でクリアすると使えるようになる。または20時間以上プレイしていれば、セーブした段階でも使用可能となる。

SOPHITIA!!　水着ソフィーティア

エッジマスターモードで全10キャラの武器をすべて入手する（合計80本）と、水着姿のソフィーティアが使えるようになる。鎧なしタイプ同様、防御力や攻撃力はノーマルのソフィーティアと同じだ。

成　漢明(ソン・ハンミョン)

ソウルエッジが使用可能な状態で「ファン→美那」の順番でアーケードモードをクリアすると使えるようになる（武器の種類は問わない）。ファンと美那の間に他のキャラを挟んでも構わない。

SIEGFREIED!　イビルジーク

エッジマスターモードでジークフリートの武器を8本すべて入手すると使えるようになる。姿は違うが、技の種類や攻撃力はソウルエッジを装備したジークフリート（ノーマル）と同じになっている。

カメラ位置を移動することもできるのだ

マルチタップのBにコントローラを差しておくと、普段とは異なる視点(カメラ位置)でプレイすることができるようになる。このコントローラのR1を押すたびに「2Pの背後から見た視点→1Pを正面から見た視点→2Pを正面から見た視点→2Pを1Pの斜め後ろから見た視点→2Pを1Pの斜め後ろから見た視点→2Pの背後から見た視点…」と切り替わっていくのだ（R2を押すと、逆の順番で切り替わる）。✚キーやボタンを押すことで、視点の角度やズームの度合いも変更できるのだ。

この視点変更はすべてのモードで使用可能なので、マルチタップを持っている人は試してみよう。別のゲームに思えちゃうぞ(笑)。

▲相手キャラを正面から見る視点も用意されている。この状態で戦うのはかなり難しいんだけどね。

▶オープニングデモでもお馴染みの視点。斜めから見ているぞ。

◀カメラ位置をキャラの真上に持ってきたところ。新鮮でしょ？

闘技場で対戦することも可能！

オプションでステージサイズを20mに設定すると、VSモードで闘技場が出てくるようになる。ただし、「御剣→美那→タキ→李→ヴォルド→ソフィーティア→ジークフリート→ロック→ファン→セルバンテス→アジア→闘技場→御剣…」という順番なので、出るのはかなり先だぞ。

◀対戦前にセレクトを押し続けるとステージがランダムで選ばれる。

©(株)ナムコ

エッジマスターモードはこうクリアしよう!

全キャラのエピソードデータ（地名、時間設定、クリア条件、敵キャラ名、リングアウト（R）勝ちが可能かどうか、入手できる武器）を紹介しよう。クリアが難しいエピソードに関しては攻略法もつけたので参考にしてもらいたい。なお、8本目の究極武器はセルバンテス面に隣接している場所にある(一度クリアする必要あり)。ただし、入手に失敗すると1マスずつ移動していってしまうので注意しよう。

御剣（みつるぎ） 平四郎（へいしろう）

後半のエピソードはどれも難易度の高いものばかりだ

エピソード6

5人もの相手に勝ち抜く必要がある。とはいえ、勝てば体力ゲージがそこそこ回復するので、必要以上に弱気にならない方がいい。弱気になると消極的になったり、長期戦を狙った無難な戦い方になってしまう。このようにいつもと違う戦い方をすると、かえって負ける確率がアップしてしまうものだからだ。なお、武器はリーチのある「物干竿」を使うといいだろう。

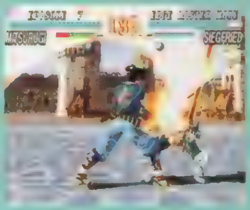
▲COMの起き上がり攻撃を空振りさせたら、再びダウンを奪える技を。

武器名	攻	防	破	耐	重	備考
是藤	5	5	5	5	5	標準装備の武器
鬼丸	7	2	5	2	5	体力を消耗する
斬鉄剣	5	7	8	9	3	武器破壊力に優れる
物干竿	5	6	6	7	5	リーチが是藤の1.5倍
水月刀	4	9	1	3	4	体力回復作用がある
両手剣	9	6	6	5	4	攻撃力がとても高い
ファルクス	6	3	5	7	1	素早い動作が可能
村雨	9	8	6	1	3	敵の防御をほぼ無効化

▲最強の剣は「村雨」だが、「物干竿」や「両手剣」もそう劣ってはいない。

エピソード7

15秒以内でジークフリートを倒さないといけない。うまく押し込んでいけたなら、⇧Bからの空中コンボや稲穂刈(⇩K，B)、⇨➡B（空神楽）といった技でリングアウト勝ちを狙おう。1本勝負なので、ひたすらクリティカルエッジを狙うのもいい。その場合は少し間合いをとって待ち、ジークの空振りに合わせて出すこと。当たったら起き上がりにもう一度決めよう。



▲「待つ」といってもほんの一瞬のみ。15秒しかないんだからね。

	場所	時間	クリア条件	敵キャラ	R	入手武器
1	日本・近江国	∞	2連勝	ロック ★	○	鬼丸
				御剣　平四郎	○	
2	日本・瀬戸内	30秒	時間制限	タキ	○	斬鉄剣
3	朝鮮	∞	投げ技	成　美那	×	
4	中国	∞	毒が回る前に	李　龍	○	物干竿
5	中央アジア	∞	空中コンボ	黄　星京	×	
6	闘技場	∞	5連勝	ロック	○	水月刀
				ソフィーティア	○	
				成　美那	○	
				黄　星京	○	
				李　龍	○	
7	ドイツ	15秒	時間制限	ジークフリート	○	両手剣
8	地中海	∞	クリティカル	ヴォルド	×	ファルクス
9	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

※★印が付いているキャラは体力が回復していきます

成（ソン） 美那（ミナ）

回天跳撃蹴をフル活用すれば、わりと楽にクリア可能

エピソード3

15秒以内にタキを倒す必要がある。とはいうものの、回天跳撃蹴(⇨➡K，K，K)によるリングアウト勝ちは狙えるし、クリティカルエッジによるKO勝ちも狙いやすいため、難易度は決して高くない。回天跳撃蹴によるハメ（COMの起き上がり攻撃をバックステップで避け、再び回天跳撃蹴を決める）は、エピソード2とエピソード6～9でも役立つので会得しておこう。

▲美那は回天跳撃蹴を持っているため、比較的クリアしやすいキャラだ。

武器名	攻	防	破	耐	重	備考
斬馬刀	5	5	5	5	5	標準装備の武器
虎牙刀	7	3	5	5	8	体力を消耗する
薙刀	1	3	1	3	2	素早い動作が可能
長巻	6	7	6	4	3	軽くて使いやすい
ハルバート	9	6	6	6	7	体力回復作用がある
モーニングスター	6	9	8	7	5	防御力がとても高い
槍鎌	3	7	1	3	1	とても軽くできている
輪鉄刀	10	8	7	3	4	武器ゲージが回復する

▲「輪鉄刀」か「ハルバート」。回復機能がついているのは大きい。

エピソード5

ファンの武器を破壊するのが目的。連牙疾風刃(A，A，A)や旋陣粉砕儀(A＋B)系の手数の多い技をガードさせるようにしよう。クリティカルエッジでも武器耐久力を大きく減らせるが、ガードさせないと意味がない（当たっても武器耐久力は減らせない）ため、無理に狙わない方が無難だ。こちらの武器が破壊されてしまうとクリア不可能となる点には気をつけよう。

▲こちらの武器攻撃を当てるのではなく、ガードさせるのが目的。

	場所	時間	クリア条件	敵キャラ	R	入手武器
1	朝鮮	30秒	時間制限	御剣　平四郎	○	
2	日本・近江国	∞	3連勝	ロック	○	虎牙刀
				ロック	○	
				ロック	○	
3	日本・瀬戸内	15秒	時間制限	タキ	○	薙刀
4	中国	∞	投げ技	李　龍	×	長巻
5	中央アジア	∞	武器を破壊	黄　星京	×	
6	ギリシア	∞	3連勝	ソフィーティア	○	ハルバート
				ソフィーティア ★	○	
				ソフィーティア ★	○	
7	ドイツ	22秒	時間制限	ジークフリート	○	モーニングスター
8	地中海	∞	少ない体力で	ヴォルド	○	槍鎌
9	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

ソウルエッジ

ジークフリート・シュタウフェン

連戦を強いられることが多いため集中力が求められる

エピソード6

このエピソードは投げ技でしか効果的なダメージを与えられない。基本的にはショートダッシュからの投げ(A+G)を狙っていこう。ただし、ある程度間合いが開いていたらスラストスロー(⇧Bヒット中に⇦B)を狙うのもいい。⇧B部分ではダメージを与えられないが、⇦B部分(攻撃力は42)が投げ技扱いなので、体力を減らせるのだ。

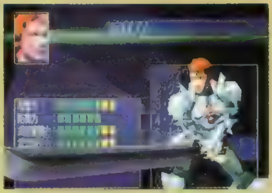
▲このエピソードでは投げ技によるリングアウトは不可能。

エピソード7

わずかな体力のままヴォルドと2連戦を行なうという、非常にシビアなエピソード。2試合目になっても体力はほとんど回復しないため、少しでもダメージを受けると致命傷になりかねない。ここは、やや遠目からのアーマーブレイカー(B, B, B)で攻めていこう。ダウンを奪ったら、COMの起き上がり攻撃を誘って反撃し、確実にダメージを与えていこう。

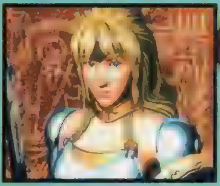
▲クリティカルエッジやガード不能技で一気にいく戦法も。

武器名	攻	防	破	耐	重	備考
ファウスト	5	5	5	5	5	標準装備の武器
グラム	8	3	3	7	3	体力を消耗する
アトラスソード	3	8	2	5	7	体力回復作用がある
フランベルジュ	6	3	6	9	2	素早い動作が可能
七支刀	1	2	5	1	4	武器ゲージが回復する
宿鉄刀	8	6	8	8	5	高い攻撃力を持つ
クレイモア	5	2	3	5	1	とても軽くできている
ソウルエッジ	?	?	?	?	?	究極の邪剣



▲「宿鉄刀」や「フランベルジュ」が強い。もちろん「ソウルエッジ」も。

	場所	時間	クリア条件	敵キャラ	R	入手武器
1	ドイツ	∞	勝利	御剣　平四郎	○	グラム
2	ギリシア	∞	3連勝	ソフィーティア	○	アトラスソード
				ソフィーティア ★	○	
				ジークフリート ★	○	
3	闘技場	∞	4連勝	御剣　平四郎	○	フランベルジュ
				ロック	○	
				成　美那	○	
				ソフィーティア	○	
4	中央アジア	∞	体力減少	ロック	○	
5	日本・瀬戸内	12秒	時間制限	タキ	○	七支刀
6	中国	∞	投げ技	李　龍	×	宿鉄刀
7	地中海	∞	少ない体力で&2連勝	ヴォルド	○	クレイモア
				ヴォルド	○	
8	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	



ソフィーティア・アレクサンドル

クリティカルエッジをいかに有効に使うかがポイント

エピソード7

毒が回る前にタキを倒さなくてはならない。とはいえ、ふつうに戦っていれば問題なく倒せるはず。大ダメージを受けてしまったら、スターライトスプラッシュ(B, B, A, B)によるリングアウトや、クリティカルエッジによるKOを狙うといい。オススメの武器は、攻撃力が高く、なおかつ体力回復作用も持っている「ガイアソード」だ。

▲B, B, A, Bを連発しているだけでも結構勝ち進めてしまう。

エピソード8

投げ技のみ有効という試合を2連続で戦う必要がある。2試合目になってもプレイヤーの体力は回復しないので、極力ダメージを受けないように注意しよう。敵のジークフリートはモーションの大きいコンビネーション技を中心に攻めてくるので、その2発目と3発目の間に近づいて一気に投げてしまおう。A+GやB+Gを1つのボタンに登録しておくのもポイント。

▲できるのならホーリードライバー(B+G、⇩A+B+K)狙いで。

武器名	攻	防	破	耐	重	備考
オメガソード	5	5	5	5	5	標準装備の武器
ガイアソード	7	6	5	8	5	体力回復作用がある
ソードブレイカー	1	2	10	10	3	武器破壊力に優れる
フレイムソード	8	7	6	6	3	体力を消耗する
ブルークリスタルロッド	1	9	1	4	5	体力回復作用がある
レイピア	6	3	2	3	2	リーチが長い
アポロンソード	9	5	5	8	3	体力回復作用がある
ヴァルキュリエ	9	9	7	5	3	武器ゲージが回復する

▲体力回復作用を持つ「ガイアソード」や「アポロンソード」が使いやすい。

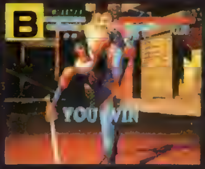
	場所	時間	クリア条件	敵キャラ	R	入手武器
1	ギリシア	∞	勝利	ソフィーティア	○	
2	北アメリカ	∞	リングアウト	ロック	○	ガイアソード
3	日本・近江国	∞	勝利	ヴォルド ★	○	ソードブレイカー
4	朝鮮	20秒	耐える	成　美那	×	
5	中央アジア	∞	少ない体力で	タキ	○	フレイムソード
6	闘技場	∞	3連勝	御剣　平四郎	○	ブルークリスタルロッド
				成　美那	○	
				黄　星京	○	
7	地中海	∞	毒が回る前に	タキ	○	レイピア
8	ドイツ	∞	投げ&2連勝	ジークフリート	×	アポロンソード
				ジークフリート(プレイヤーの体力回復せず)	×	
9	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

ミニ情報1

●勝ちポーズを選ぶことができる!

『鉄拳』シリーズ同様、リプレイ中に特定のボタンを押し続けることで勝ちポーズを選択することができるのだ。右はファンの勝ちポーズ。

ちなみにボタンの記号でいうとA=◎ボタン、B=◎ボタン、K=○ボタン、G=⊗ボタンだ。



タキ

COM相手に戦う場合、地旋誅がかなり効果的なのだ

エピソード1

タキでリングアウト勝ちを狙うなら、揚羽（⇧B）からの組乱破（A, B, K）がいい。COMを地旋誅（A+K）などでダウンさせたら、起き上がりにこの連続攻撃を決めてリング際へと運んでいこう。リング中央にいても、これを繰り返すことでリングアウト勝ちを狙えるぞ！　リングアウト不可なエピソードでも、十分KO勝ちを狙えるのだ。

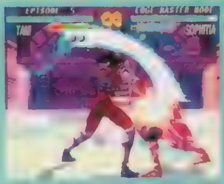
▲竜巻車（⇩⇧⇨B, K）も狙える。かなりのバクチだが…。

武器名	攻	防	破	耐	重	備考
裂鬼丸	5	5	5	5	5	標準装備の武器
鉄扇	1	7	1	4	2	素早い動作が可能
滅鬼丸	8	3	6	7	6	体力を消耗する
十手	3	8	10	10	3	武器破壊力に優れる
ガイアソード	7	6	5	8	5	体力回復作用がある
苦無	1	3	1	2	1	とても軽くできている
鎧通	8	7	1	1	4	攻防ともに優れる
魂刃	9	9	9	9	3	すべてが優れている

▲この「魂刃」は究極の剣といえる物。「ガイアソード」や「鎧通」も強い。

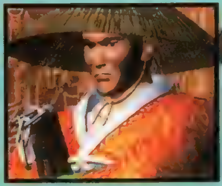
エピソード5

1試合目はCOMをダウンさせ、その起き上がりにクリティカルエッジを入れればOK。追加コマンドを確実に入れられるようになっておくことが大切だぞ。2試合目はクリティカルエッジでなくてもダメージを与えられるから、自分の得意な戦法で戦えばいい。もちろん、クリティカルエッジを決めて一気にKOを狙っても構わない。



▲起き上がり攻撃を空振りさせて、そのスキに叩き込もう。

	場所	時間	クリア条件	敵キャラ	R	入手武器
1	日本・近江国	∞	リングアウト	ヴォルド ★	○	鉄扇
				ヴォルド ★	○	
2	日本・瀬戸内	30秒	時間制限	御剣　平四郎	○	滅鬼丸
3	中国	∞	投げ技	李　龍	×	
4	闘技場	∞	4連勝	御剣　平四郎	○	十手
				成　美那	○	
				黄　星京	○	
				ヴォルド	○	
5	ギリシア	∞	クリティカル	ソフィーティア	×	ガイアソード
				タキ（通常攻撃が効く）	×	
6	ドイツ	20秒	時間制限	ジークフリート	○	苦無
7	地中海	∞	毒が回る前に	李　龍	○	鎧通
8	北アメリカ	∞	リングアウト	ロック	○	
9	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

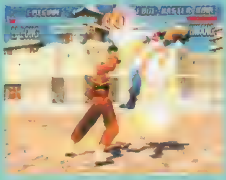


李（リ）龍（ロン）

浮かせてからの空中コンボでCOMを倒しまくろう！

エピソード4

空中コンボでのみダメージを与えられるエピソード。とはいえ、基本戦法自体が空中コンボをメインとする李だけに、そう難しくもないはず。鬼門（⇧B）からの逆鱗（A, A, A）と、激砲（⇨➡B）からの双哭（⇨B, B）さえ確実に出せれば、簡単にクリアできる。やや離れたところから激砲を出しているだけでも、COMはよく浮いてくれるぞ。



▲COMの起き上がり攻撃を空振りさせたら鬼門からの逆鱗で。

武器名	攻	防	破	耐	重	備考
飛燕	5	5	5	5	5	標準装備の武器
蛇風	8	2	2	3	4	防御されても削れる
羅漢	6	8	6	7	3	高い防御力を誇る
朱雀	3	7	1	5	2	軽くて防御力も高い
鉄龍	6	6	10	9	5	武器破壊力に優れる
白虎	10	5	6	8	6	攻撃力がとても高い
修羅	8	7	1	6	3	攻防ともに優れる
双雷	10	9	7	9	1	軽くて攻撃力も高い

▲「白虎」、「修羅」、「双雷」の3つがとにかく強力。恵まれているキャラだ。

エピソード5

6戦連続で勝たないといけないのは、さすがにつらい。でも、空中コンボを狙っているうちに、いつの間にか勝っていることも少なくないはず。他のエピソードと同じように、鬼門や激砲を狙っていこう。

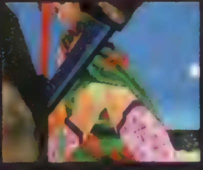
◀起き上がりにクリティカルエッジを当てにいくのも効果的だ。

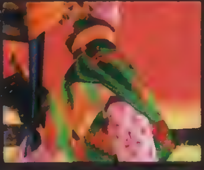
	場所	時間	クリア条件	敵キャラ	R	入手武器
1	日本・近江国	∞	2連勝	ロック	○	蛇風
				ロック	○	
2	日本・瀬戸内	20秒	時間制限	ジークフリート	○	羅漢
3	中国	∞	3連勝	成　美那	○	朱雀
				タキ	○	
				ソフィーティア	○	
4	中央アジア	∞	空中コンボ	黄　星京	×	鉄龍
5	闘技場	∞	6連勝	成　美那	○	白虎
				ジークフリート	○	
				ロック	○	
				タキ	○	
				黄　星京	○	
				御剣　平四郎	○	
6	地中海	∞	2連勝	ヴォルド	○	修羅
				タキ	○	
7	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

ミニ情報2

●ソフィーティアと美那のスコートの色も選べるぞ

試合開始までボタン（A、B、K、A+B、B+K、A+K、A+B+K）を押し続けておくことで、スコートの色を変更することができる。変えられるのは美那のPS版のみのカラーと、ソフィーのオリジナルカラー以外（4種類）だけ。





ヴォルド

空中コンボを自在に操れるようになれば楽勝…かな？

エピソード2

空中コンボで倒さなくてはいけない。もっとも、ストマックスライサー（⇧B）やスコーピオンズテイル（⇧K）で浮かせて、エクスタティックダンス（A，A，B）につなぐのはヴォルドの基本戦法でもあるので、そう苦労はしないだろう。どうしてもうまくいかないという人は、⇧Bの後に⇩Bを出したり、⇩B，Bを連続で出し続けてもいい。

▲⇩B，Bの2発目も空中コンボとしてカウントされるのだ。

武器名	攻	防	破	耐	重	備考
カタール	5	5	5	5	5	標準装備の武器
円月輪	3	7	1	7	2	高い防御力を誇る
アイアンクロー	1	3	1	3	1	とても軽くできている
ギロチン	8	5	10	9	7	重いが攻撃力も高い
毒針具	3	5	3	3	3	防御されても削れる
バッファローホーン	8	6	3	5	2	体力回復作用がある
パタ	6	9	6	6	4	高い防御力を誇る
ソウルエッジ	?	?	?	?	?	リーチが長い邪剣

▲「ソウルエッジ」以外では「バッファローホーン」。体力回復作用は魅力。

エピソード9

体力がわずかしかないので、KOよりリングアウト勝ちを狙っていこう。まずは、なるべくタキに触れないようにリング際まで行こう。その後、避けを使って体を入れ替えたら⇧Bや⇧Kで浮かせ、空中コンボで押し出そう。このほかに、デモンエルボー（⇨➡B）を連発して押し出す戦法もある。負ける確率も高いが、〝ダメでもともと〟の精神でいこう。

▲自信がある人は、クリティカルエッジなどでKOを狙ってもいい。

	場所	時間	クリア条件	敵キャラ	R	入手武器
1	地中海	∞	勝利	ソフィーティア	○	円月輪
2	地中海	∞	空中コンボ	黄　星京	×	
3	ドイツ	25秒	時間制限	ジークフリート	○	アイアンクロー
4	スペイン	20秒	耐える	セルバンテス	×	
5	北アメリカ	∞	リングアウト	ロック	○	
6	日本・瀬戸内	25秒	時間制限	御剣　平四郎	○	ギロチン
7	中国	∞	毒が回る前に	李　龍	○	毒針具
8	闘技場	∞	4連勝	ソフィーティア	○	バッファローホーン
				ロック	○	
				御剣　平四郎	○	
				ジークフリート	○	
9	中央アジア	∞	少ない体力で	タキ	○	パタ
10	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

ロック

技の動きの遅さをどうカバーして戦うかが重要となる

エピソード3

投げ技しか効かないエピソード。しかも2連勝しなくてはならないため、難易度はかなり高い。基本はダッシュからの投げだが、小技を当ててからの投げも有効だ。ホライズンアクス（⇩A）をガードさせたら（当ててもいい）すぐに投げコマンドを入力してみよう。うまくいけば、反撃しようとしたCOMの技の出かかりをつかめるぞ。

▲⇧Aがカウンターになったら崩れ落ちるCOMを投げられる。

武器名	攻	防	破	耐	重	備考
バトルアクス	5	5	5	5	5	標準装備の武器
石棒	8	4	7	2	10	重くて使いにくい
クレセントアクス	3	3	1	1	2	軽いが体力を消耗する
ウォーハンマー	10	1	10	10	10	一撃必殺の武器
ツインアクス	5	8	2	3	4	高い防御力を誇る
クロスアクス	9	6	6	8	5	高い攻撃力を持つ
ダブルトマホーク	6	8	6	6	3	軽くて攻撃力も高い
グレートアクス	10	4	8	10	4	体力回復作用がある

▲「グレートアクス」がベスト。彼の武器にしては重くないのもうれしい。

エピソード5

制限時間内に倒さなくてはいけないため、攻撃力の高いクリティカルエッジを決めたいところだ。COMをダウンさせたら、起き上がり攻撃を誘ってそこに決めよう。もちろん、COM戦の基本戦法である「スイングキャノン（A，B）連発パターン」でも勝てる。ただ、運が悪いと20秒以内に敵を倒せず、負けになってしまうので気をつけよう。

▲クリティカルエッジは追加コマンドまで確実に決めることが大切だ。

	場所	時間	クリア条件	敵キャラ	R	入手武器
1	北アメリカ	∞	勝利	ヴォルド	○	石棒
2	日本・近江国	∞	3連勝	御剣　平四郎	○	クレセントアクス
				タキ	○	
				ロック	○	
3	中央アジア	∞	投げ&2連勝	黄　星京	×	ウォーハンマー
				成　美那	×	
4	闘技場	∞	3連勝	李　龍	○	ツインアクス
				ソフィーティア	○	
				御剣　平四郎	○	
5	ドイツ	20秒	時間制限&2連勝	ジークフリート	○	クロスアクス
				李　龍	○	
6	地中海	∞	少ない体力で	タキ	○	ダブルトマホーク
7	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

ミニ情報ろ

●「ナムコ」と「ソウルエッジ」の声が変わるぞ！

ゲーム立ち上げ時の「ナムコ」は1/7の確率で美那の声になる（選択はできない）。タイトル画面の「ソウルエッジ」は「LRボタンをすべて＋⇧」をあらかじめ押しっぱなしにしておくと、美那の声になる。⇩だと男性の低い声になるぞ。

●なんと、マウスでもプレイ可能！

マウスをつなげば、その状態でプレイすることができる。マウスのLRボタンと、ゲーム内のボタンの対応は表のとおり。残念ながらA＋B A＋Kを出すことはできない。

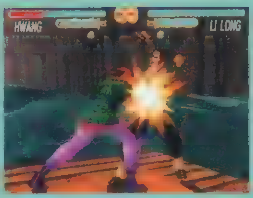
L	A
R	B
Lホールド	G
Rホールド	K
L+R	A+B+K
Lホールド+R	B+G
Rホールド+L	A+G

黄(ファン) 星京(ソンギョン)

起き上がり攻撃を空振りさせての回天跳撃蹴が有効だ

エピソード3

毒を喰らった状態で、なおかつ投げ技だけで戦わなくてはいけないため、かなり難しい。少しだけ間合いを離したら、ダッシュしてA＋Gの投げを決めよう。攻撃力はB＋Gの方が高いので、こちらを狙ってもいい。



◀李の攻撃には素早い物が多いためコンビネーションの途中で投げるのは難しい

	場所	時間	クリア条件	敵キャラ	R	入手武器
1	日本・瀬戸内	35秒	時間制限	御剣　平四郎	○	倭刀
2	朝鮮	20秒	耐える	成　漢明	×	青龍刀「破山」
3	中国	∞	毒&投げ技	李　龍	×	曲刀「雷炎」
4	中央アジア	∞	武器を破壊	成　美那	×	
5	闘技場	∞	4連勝	御剣　平四郎	○	ファルシオン
				タキ	○	
				李　龍	○	
				ロック	○	
6	ギリシア	∞	空中コンボ&3連勝	ソフィーティア	×	承影
				ソフィーティア ★	×	
				ソフィーティア	×	
7	地中海	∞	3連勝	ヴォルド	○	金剛剣
				ヴォルド	○	
				ヴォルド	○	
8	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

エピソード6

空中コンボでしかダメージを与えられない敵を、3人続けて倒さないといけない。しかし、回天跳撃蹴(⇨➡K，K，K)が空中コンボとしてカウントされるため、これでハメてしまおう。他のパターンなら剛烈刃(⇧B)からの連爪閃風刃(A，A，A)がいい。衝天空(⇨➡B)からの尖撃(⇨B)は難易度のわりに威力が低いため、狙わなくていい。

▲何かと役立つ回天跳撃蹴。これだけでクリアできるのだ。

武器名	攻	防	破	耐	重	備考
青嵐	5	5	5	5	5	標準装備の武器
倭刀	5	7	7	7	5	高い防御力を誇る
青龍刀「破山」	6	2	1	7	2	素早い動作が可能
曲刀「雷炎」	6	7	6	6	4	攻防ともに優れる
ファルシオン	8	9	10	9	7	高い防御力を誇る
承影	7	8	1	4	3	体力回復作用がある
金剛剣	10	5	6	9	5	高い攻撃力を持つ
含光	7	4	1	10	4	柄しか見えない光の剣

▲重いものの、攻撃力の高さが魅力の「金剛剣」。もちろん「含光」でもいい。

セルバンテス・デ・レオン

リーチの長さを生かし遠いところから仕掛けていこう

エピソード6

時間制限のあるエピソード。1試合目は積極的にクリティカルエッジを狙っていこう。2試合目もクリティカルエッジを狙っていいが、武器ゲージが残り少なくなったら、浮かせてからの空中コンボ中心の攻めに切り換えた方が無難だ。

	場所	時間	クリア条件	敵キャラ	R	入手武器
1	スペイン	∞	勝利	セルバンテス	○	マンゴーシュ
2	ギリシア	∞	2連勝	ソフィーティア	○	ディフェンダー
				ソフィーティア	○	
3	中央アジア	∞	4連勝	黄　星京	○	二郎刀
				成　美那	○	
				黄　星京	○	
				成　美那	○	
4	日本・近江国	∞	体力減少&リングアウト	ロック	○	太刀
5	中国	∞	投げ技	李　龍	×	三方三刃刀
6	ドイツ	20秒	時間制限&2連勝	ジークフリート	○	ヘヴィランス
				ジークフリート	○	
7	地中海	∞	空中コンボ	ヴォルド	×	ハルバー
8	スペイン	∞	6連勝	成　美那	○	
				ジークフリート	○	
				タキ	○	
				ロック	○	
				黄　星京	○	
				御剣　平四郎	○	
9	スペイン	∞	2連勝	セルバンテス	○	
				ソウルエッジ	○	

エピソード8

6連勝が求められるエピソード。ダウンを奪ったらバックステップで起き上がり攻撃を空振りさせ、強力なコンビネーションを叩き込もう。キャノンボールリフター(⇧B)で浮かせてからのソウルストリーク(A，A，A)による空中コンボがいい。ダウン攻撃のグランドアンカリング(⇧A＋B)での追いうちも忘れずに。あとはこの繰り返しだ。

▲距離をとってのセイルハーブーン(⇨B，B，B)も効果あり。

武器名	攻	防	破	耐	重	備考
ソウルエッジ	?	?	?	?	?	究極の邪剣
マンゴーシュ	2	3	1	3	2	素早い動作が可能
ディフェンダー	3	8	6	7	3	高い防御力を誇る
二郎刀	7	3	8	9	3	武器破壊力に優れる
太刀	3	5	6	4	6	防御されても削れる
三方三刃刀	10	5	1	2	3	高い攻撃力を持つ
ヘヴィランス	6	8	8	7	4	武器破壊力に優れる
ハルバー	9	8	1	10	1	とても軽くできている

▲「ハルバー」や「二郎刀」、「三方三刃刀」など強力な武器がそろっている。

ミニ情報4

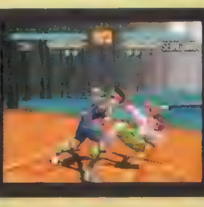
●ソフィーティアとタキに、もう1種類ずつ返し投げがあったのだ!

この2キャラはキック系の返し投げを2種類持っていることが判明した（なお、李もキック系の返し投げを持っているが、前号で紹介した1種類しか使えない）。

ソフィーティアは⇦K系のキック攻撃を返すもの。ただし威力が43と低いため、決めてもイマイチうれしくないかも。

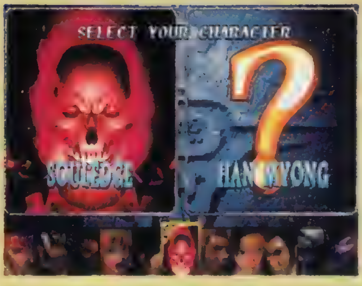
タキは左足による攻撃を返すもの。プラクティスモードで出したい場合は、美那にキック攻撃を出させるといいだろう。

◀ソフィーティアの投げ返し技。⇧Kを取る。



◀タキの投げ返し技。右足による蹴りを取る。

隠しキャラ ソウルエッジ&成 漢明コマンドリスト



【コマンドリストの見方】 A=□ボタン/B=△ボタン/K=◎ボタン/G=⊗ボタン/⇨=レバーを入れる/➡=レバーを長めに入れる/J=ジャンプ/上=上段攻撃/中=中段攻撃/下=下段攻撃/特殊中段=立ちガードもしゃがみガードも可能な中段攻撃/備考欄の数値は武器破壊力/A+B+Kから始まる技はすべてクリティカルエッジです。

ソウルエッジ

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
ソウルワイプ	A	上	20	8
ソウルスイング	A, A	上上	20,22	8,7
ソウルストリーク	A, A, A	上上上	20,22,30	8,7,7
ソウルトラッパー	A, A, ⇩A	上上下	20,22,30	8,7,7
ソウルスティール	A, A, B	上上中	20,22,54	8,7,7
ジェントルウェイブ	⇨A	上	20	9
シザースウェイブ	⇘A	中	30	7
レイザーウェイブ	⇩A	下	22	6
ドレッドウェイブ	⇙A	下	40	7
ブレードストーム	B	中	22	6
ヘイルストーム	B, B	特殊中段	22,19	6,6
ワイルドストーム	B, B, B	中中中	22,19,54	6,6,7
ブラッドストーム	B, B, ⇩A	中中下	22,19,30	6,6,7
キャノンボールリフター	⇧B	中	35	7
セイルスタップ	⇨B	中	15	7
セイルニードル	⇨B, B	中中	15,15	7,7
セイルハープーン	⇨B, B, B	中中中	15,15,48	7,7,7
スパイクアンカー	⇩B	特殊中段	36	7
クロスボーンディバイダー	⇦⇦B	中	68	7
パイルラングス	⇨⇨B	中	36	7
アンカーキック	K	上	27	0
アンカーストマックキック	K, ⇧K	上中	27,32	0,0
アンカーワイプキック	K, ⇦K	上上	27,36	0,0
アンカーミドルキック	⇘K	中	25	0
アンカーフックキック	⇨K	上	30	0
アンカーマルーンドキック	⇩K	下	18	0
アンカースピンキック	⇦K	上	29	0
アンカースワールキック	⇙K	下	24	0
ヘッドスナップキック	⇨⇨K	中	45	0
ヴァイルスライド	⇦⇨K	下	33	0
フルセイルホイスト	立ち上がり中A	特殊中段	36	8
デヴァステイター	立ち上がり中B	特殊中段	32	5
アンカーリヴァイヴキック	立ち上がり中K	中	31	0
パイレーツクロス	A+B	中中	28	3
ヘイルクロス	A+B, B	中中	28,19	3,6
ワイルドクロス	A+B, B, B	中中中	28,19,54	3,6,7
ブラッドクロス	A+B, B, ⇩A	中中下	28,19,30	3,6,7
キラーエックス	⇨A+B	中	30	4
スラントクロス	⇘A+B	中	30	7
シャドウフレア	⇩A+B	中	44	8
アンカーワールプール	⇙A+B	中	32	0
キラーエックスクローラー	⇨➡A+B	中	41	7
シンク・オブ・ガレオン	⇨➡B+K	中	37(20)	0
ウィンドミルサーキュラー	⇨⇘⇩B	中中	60	7
ジオ・ダ・レイ	⇩⇙⇦B	中	34	7
ヴァイルステア	⇦⇨	特殊移動		
ウェイブフラッター	走ってK	下	33	0
トレメンダスサージ	A+G	投げ	70	0
キャノンボールスプリット	B+G	投げ	80	0
フラッシュフラッド	背後からA+G or B+G	投げ	90	0
グランドアンカリング	⇘A+B	ダウン攻撃	20	0
エターナルカース	⇧A+B	ガード不能	70	0
ソウルディスチャージ	A+B+K, ⇩⇘⇨A+B+K	中	70,94	20,0,0,0,0,0,0

成 漢明

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
刀撃	A	上	15	5
連爪撃	A, A	上上	15,15	5,5
連爪閃風刃	A, A, A	上上上	15,15,20	5,5,5
連爪転葬刃	A, A, ⇩A	上上下	15,15,35	5,5,5
連爪衝天空	A, A, B	上上中	15,15,49	5,5,3
壁砕刃	⇨A	上	15	7
雷襲刃	⇘A	下	15	8
返風刃	⇖A, A	下上	15,21	8,8
風雲嵐舞刃	⇘A, A, B	下上中	15,21,46	8,8,8
散界斬	⇩A	下	18	6
裏振撃	⇦A	上	56	9
転葬刃	⇙A	下	30	7
断撃	B	中	18	5
灼熱断	B, B	中中	18,18	5,5
煌熱断	B, B, A	中中上	18,18,17	5,5,5
煌熱転葬刃	B, B, A, ⇩A	中中上下	18,18,17,35	5,5,5,5
煌熱衝天空	B, B, A, B	中中上中	18,18,17,49	5,5,5,3
尖撃	⇨B	中	18	6
剛烈刃	⇘B	中	35	9
極展斬	⇩B	特殊中段	29	6
裏割撃	⇦B	中	46	9
鉄砕券	⇙B	中	15	0
衝天空	⇨➡B	中	55	9
剣面壁	⇦⇨B	中	35	0
側面蹴	K	上	26	0
落追蹴	K, K	上中	26,35	0,0
連葉蹴	K, K, K	上中上	26,35,35	0,0,0
連鎌蹴	K, K, ⇩K	上中下	26,35,16	0,0,0
転踊蹴	⇨K	上	26	0
転踊裏割撃	⇨K, A	上	26,56	0,9
転踊裏振撃	⇨K, B	上	26,46	0,9
腹突蹴	⇘K	中	26	0
鉤爪蹴	⇦K	上	40	0
鉤爪連蹴	⇦K, ⇩K	上下	40,24	0,0
滑面蹴	⇙K	下	24	0
払鎌蹴	⇩K	下	16	0
払鎌昇撃	⇩K, B	下中	16,46	0,9
回天蹴	⇨➡K	中	24	0
回天跳蹴	⇨➡K, K	中中	24,26	0,0
回天跳撃蹴	⇨➡K, K, K	中中中	24,26,40	0,0,0
舞葉蹴	⇦⇨K	上	35	0
双衝天	A+B	中中	39,57	5,3
洸滅断	⇨➡A+B	中	20	3
洸滅剛衝天	⇨➡A+B, B	中中	50,49	3,3
天舞戦輪儀	⇗B+K	中上	30,20	2,2
及歩	⇩⇘⇨	特殊移動		
及歩落雁刃	⇩⇘⇨A	特殊中段	21	8
及歩趨螺刃	⇩⇘⇨A, B	特殊中段、中	21,46	8,8
及歩翔空刃	⇩⇘⇨B	特殊中段	55	7
及歩浮膝蹴	⇩⇘⇨K	中	26	0
落雁刃	立ち上がり中A	特殊中段	21	8
拝趨螺刃	立ち上がり中A, B	特殊中段、中	21,46	8,8
翔空刃	立ち上がり中B	特殊中段	55	7
浮膝蹴	立ち上がり中K	中	26	0
潜身蹴	走ってK	下	36	0
瞬烈荒神剣	A+G	投げ	60	0
迅速万雷蹴	B+G	投げ	78	0
急襲斬首撃	背後からA+G or B+G	投げ	88	0
鉄砕蹴	⇘K	ダウン攻撃	20	0
成式列帛紅炎刃	⇦B+K	ガード不能	60,55	0,0
成式奥義炎舞撃	A+B+K ⇦⇙⇩⇘⇨B+K	中	77,61	20,0,0,0,0,0,0

ソウルエッジ

能力チェック

技のモーションはセルバンテスに似ているが、性能はかなりよくなっている。その最たる物がジオ・ダ・レイ(⇩⇧⇦B)。Bを押した瞬間に突進するので、「⇩⇧⇦B, BB…」と入力することで最速タイミングで出せるのだ。シャドウフレア(⇦A+B)は射程距離が決まっているので注意しよう。特殊移動技のヴァイルステア(⇦⇨)は素早く入力しないとうまく出てくれないぞ。

▲ダッシュ代わりに使えるヴァイルステア。間合いを一気に詰められる。

▲シャドウフレアも組み込まれてるソウルディスチャージ(クリティカルエッジ)。追加コマンドの入力タイミングはセルバンテスと同じだ。

▼セルバンテスよりも出るのが速いジオ・ダ・レイ(⇩⇧⇦B)。

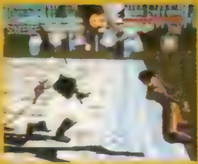
空中コンボチェック

セルバンテスと同じものが使える。キャノンボールリフター(⇧B)後にヘイルクロス(A+B, B)につなげることもできるが、難易度がアップする割に攻撃力はもうひとつなので、あえて狙う必要はないだろう。

⇧B／キャノンボールリフター　A, A, A／ソウルストリーク　⇧A+B／グランドアンカリング

空中コンボチェック

セルバンテスの持っている投げ技とまったく同じだ(種類、モーション、攻撃力とも)。ふだんはダウン攻撃も入るA+Gを狙い、相手がリング際にいる時はB+Gでリングアウトを狙うといい。なお、表内の「☆」は、両者の位置が入れ替わるという意味だ。



◀相手を前方に投げ捨てるB+G。リングアウト狙いならこちらで。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A+G	70	特殊のみ	○	前(近)
B+G	80	×	○	前
背後投げ	90	×	○	前
素手投げ	75	小のみ	×	前(近)
素手背後投げ	73	×	×	後　☆

成漢明

(ソン　ハン　ミョン)

能力チェック

ファンにいくつかのオリジナル技を追加したと思えばわかりやすい。ただ、同じような技でも攻撃力が少し高かったり、モーションが違っていたりする。ガード不能技の1発目はファンそっくりだが、ダウンは奪えない。これは、すぐに2発目で追い打ちするためだ。また、クリティカルエッジも微妙に異なっており、最後に空中にいる敵に追い打ちする技が追加されている。

▲剣を持たない左手によるパンチ攻撃。出が速いので空中コンボにも使える。

▼まったくのオリジナル技である天舞戦輪儀(⇩B+K)。剛烈刃(⇧B)がカウンターで入ったら、この技で追い打ち(空中コンボ)することもできる。

▲ガード不能技の成式裂吊紅炎刃(の2発目)。ファンと同じガード不能技を出した後、翔空刃(立ち途中B)のモーションで追い打ちする。

投げ技チェック

ファンと同じ戦法が使える。コンボに組み込めるオリジナル技もあるが、とても実用的とはいえないため下のパターンを利用しよう。回天跳撃蹴(⇨➡K, K, K)も使えるので、COM戦では積極的に狙っていこう。

⇧B／剛烈刃　A, A, A／連爪閃風刃　⇧K／鉄砕蹴

投げ技チェック

漢明の投げ技もファンとまったく同じ。投げ技に頼るよりは各種の打撃技を狙った方がいい(せいぜい、ずっと立ちガードしている相手に対して狙うくらいか?)。A+G、B+Gともリングアウトは狙えるが、投げる距離が短いので狙う機会はほとんどないだろう。

◀背後からの投げ技はカメラ位置が変わってしまう可能性がある。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A+G	60	×	○	前(近)
B+G	78	×	×	後(近)☆
背後投げ	88	特殊のみ	×	−
素手投げ	75	小のみ	×	前(近)
素手背後投げ	73	×	×	後　☆

ドラゴンナイト4

美少女がいっぱい登場する、ファンタジックシナリオSLG
今回は基本戦術と各ステージのワンポイント攻略だ!!

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月7日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

もともと18禁ソフトだったけど、PS版にはエッチなグラフィックは残念ながらありません。だけど、だけどね、オリジナルキャラやシナリオがアレンジされていて、パソコン版を知っているオイラでも、「へぇ〜、こんな展開になるんだ」と思わず感心。今回取り上げたPSオリジナル要素の親密化イベントも、好きな女の子を誘えるってだけでドキドキしちゃうのだ。オイラのお気に入りは、魔導師のネレイドちゃん。マルレーネ姉さんもいいし、ジーナちゃんも……。たまらん!（さとちー）

SLGが苦手な人でもこれさえ読めば楽々クリア!!

各ユニットは、リーダーに8人の兵士を加えたグループを1部隊として戦う。ユニットには、剣士や魔法、弓矢に騎馬隊などの種類があり、それぞれに特長がある。魔法と弓隊は射程が長く、騎馬と忍者隊は移動力に優れているのだ。街の訓練所で仲間を選択するときは、ユニットの特長を考慮しよう。ちなみに、このゲームでは、射程の長いユニットの方が有利。間接攻撃できるユニットは1人でも多く仲間にしよう。また、戦闘で全滅したユニットは復活しないので注意。

◀街の訓練所で、仲間を選択する。やっぱり女の子だよね。

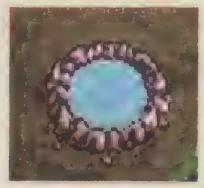
◀ユニットの特徴をしっかり把握しておこう。

▲戦闘にはターン制限があるので、残りターンに注意しながら戦うこと。

◀街から出る前に、ちゃんとセーブをしておこう。

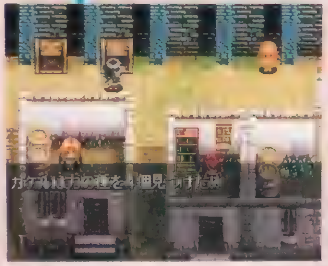
回復の泉でユニットを回復!!

このゲームには、回復アイテムやヒーリングなどの回復系魔法を使うユニットがいないため（実は……まだナイショ）、戦闘中に任意でダメージ（失った兵士）を回復することができない。そこで重要なのが、マップに配置された「回復の泉」と呼ばれる場所。この上に兵士の減ったユニットを1ターン待機させておくことで、失った兵士が復活する。泉を拠点に戦うといいぞ。



◀▼命の要ともいえる回復の泉。この場所を押さえられるかが、戦いの重要なポイントになる。また、回復の泉の周りには敵が多いので注意。

POINT 1 間接攻撃ユニットを強化!



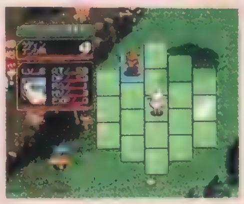
ユニットは、戦闘での経験値と、街や戦闘マップに隠されている力の種や守りの種などのアイテムを使用することでステータスがアップする。戦闘全編を通して有効なのが射程距離の長い魔法隊。敵部隊の攻撃範囲外から攻撃が可能なので反撃を受けない。また、弓隊と戦斧隊も間接攻撃ができるから、重点的に育てておくと先の戦闘が楽になるぞ。とくに、ドラゴンナイトに成長するセイルは重要だ。

▲▶経験値は限られているので、重要なキャラを重点的に育てておくことが必要。また、街にあるタンスや木箱、わらの山などを調べて種を見つけよう。

POINT 2 間合いの外から攻撃する

いくら自分のユニットが強くても、同じ攻撃範囲を持つ敵のユニットと戦うと反撃でダメージを受けてしまう。そこで、敵の攻撃の届かないところから攻撃を仕掛けるのが戦略の基礎だ。敵の剣士隊や騎馬隊などの射程が1のユニットに対しては、間接攻撃のできる魔法隊や弓隊をぶつける。また、射程が3の魔法隊は近距離（1〜2）の敵に対しては攻撃ができないので、剣士や騎馬隊で攻撃しよう。

◀魔法隊は、射程3の場所のみを攻撃可能。敵に近づかれないように!!



▶弓と戦斧隊は射程が2だが、接近しても戦うことができるのだ。

▲まず、間接攻撃で敵の人数を減らし、数的に優位になったところを狙ってトドメを刺そう。

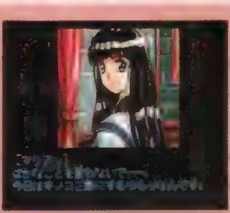
©エルフ 1994 ©バンプレ企画 1997 ©BANPRESTO 1997

シナリオ&バトルを流れにそって大攻略

ここからは、シナリオの展開を追いながら各街や村でやるべきことと、戦闘でのワンポイントアドバイスを紹介していくぞ。各街や村では、ある条件を満たさないと街から出ることができないようになっている。街から出ると戦闘シーンになり、敵を全滅、あるいは敵の本拠地を占領するとクリアし、次の目的地へ行くことができるのだ。

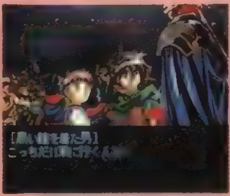
※ネームのあとにあるカッコ内は、その戦闘での敵ユニットの種類と数を表しています。

①ソニアの街



街の中央にある教会へ行って、バーンと話をする。次に北東にあるマリアンの家へ行って、マリアンとお風呂に入る。そこにライナスが現れ、彼は怒って街を飛び出す。ライナスを追い払ったら再びバーンのところへ行き、彼の息子セイルを仲間にして旅立つ。

②レイモンド王国



まずレイモンド王に会って、この世界で起こっている黒い霧についての情報を聞く。次に街で財布をなくして困っている男の頼みを聞き、探して彼の元へ届けてあげよう。そして街から出るとエトという男が現れ仲間に。

③戦闘

エトを先頭にし、そのあとに間接攻撃のできるセイルを移動させる。セイルの攻撃で敵の数を減らし、カケルがトドメを刺して経験値を稼ごう。主人公を育てるのも重要だ。(制限ターン数15、剣士３、格闘１)

④ユリシーズの街

ユリシーズの街でやらなければいけないことは、訓練所で仲間を加えることのみ。まずは倉庫で捕らわれているネレイドを助け、訓練所で彼女を選ぼう。そして街を出ようとすると傷ついたナターシャが運ばれてくる。ここでナターシャが仲間に加わるぞ。

⑤戦闘

マップ中央の橋を先に押さえ、魔法隊の２人を活用して遠距離攻撃をして敵を削っていく。早めに橋を突破して、回復の泉を占拠しよう。(制限ターン数15、剣士２、戦斧２、魔法１、騎馬２、格闘１)

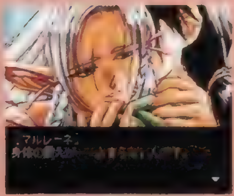
⑥ラビニアの街

訓練所でネプチューンを選択。その理由は、このゲームのイベントは女性キャラに関するモノばかりなので、女の子を仲間に加えた方がお得というワケ。

⑦戦闘

マップ中央の回復の泉を拠点に、魔法隊で攻撃を仕掛ける。敵のドラゴンG隊は強力なので、うかつに近づかないこと。(制限ターン数15、剣士２、戦斧２、魔法１、騎馬２、ドラゴンＧ１)

⑧トリアノンの村

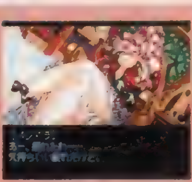


村に入ると、マルレーネというエルフの女性が倒れている。エトが彼女をベッドに運ぶので、あとを追って彼女の話を聞こう。そのあと、噴水へ行き、マルレーネと会話をする。

⑨戦闘

山岳地帯のため進路が狭いので、弓隊と魔法隊を先行させて敵の数を減らす。また、砦に捕らわれているメイフェアを助けよう。(制限ターン数22、剣士１、戦斧２、魔法２、騎馬３、弓１、ドラゴンＧ１)

⑩シーボースの港町



訓練所でクラリス、またはメイフェアを選択。そして、酒場へ行って踊り子のパンドラを仲間にしよう。

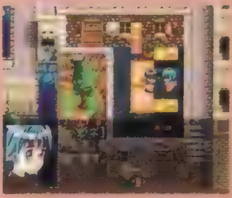
⑪カラーブの港町

窓越しに、エトとクラリス（メイフェア）のイベントをのぞけばＯＫ。また、ポセイドンの像を調べよう。

⑫戦闘

橋が２カ所あるが、画面上部の橋を目指して移動。回復の泉で布陣を整えたら、２匹のドラゴンＧに注意しながら攻撃していこう。(制限ターン数18、剣士２、戦斧１、魔法２、騎馬３、弓２、ドラゴンＧ２)

⑬ロンボニ王国



ロンボニ王とマルレーネと会話後、エトとナターシャの会話シーンを見る。訓練所では、大砲隊（ガバリン）の方を選択する。

⑭戦闘

地下神殿では、移動力のあるドラゴンＡが登場する。橋を渡る前に、魔法隊と弓隊で倒しておこう。敵の移動距離には注意。(制限ターン数20、剣士１、魔法２、騎馬３、忍者２、ドラゴンＡ２、ドラゴンＧ１)

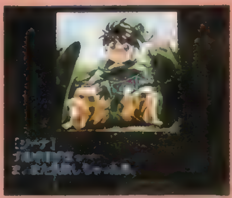
⑮ミシエルの街

ナターシャと会話をし、エトとマルレーネの会話シーンを見たあと、大砲隊のロザリンドと会話をして仲間にする。

⑯戦闘

回復の泉を拠点に、敵の魔法隊を倒す。移動力のある忍者隊を活用しよう。また、射程の長い大砲隊に注意。(制限ターン数20、剣士１、戦斧１、魔法３、騎馬１、忍者２、大砲３、ドラゴンＧ２、ドラゴンＡ１)

⑰ホビットの村



左上の小屋で、エトとビアンカのイベントが見られる。そして、ホビット族のジーナを仲間に加えてから街を出よう。また、地面の穴に入ると、力と守りの種があるぞ。

18 戦闘

砦にヘレネが捕らえられているので、弓隊を1人向かわせよう。また、敵にいるレアはヘレネの姉なので攻撃をしないように。(制限ターン数18、剣士3、戦斧1、魔法2、弓3、忍者2、格闘2、ドラゴンA2)

19 ブレイスの港町

ナターシャとレアとの会話を済ませ、エトとマルレーネが一緒にいるところを見る。そしてヘレネと会話をし、訓練所で仲間を加えたら船に乗って海を渡るのだ。

20 戦闘

ここは、船上での戦いになる。このステージのみターンオーバーしても、何の問題もなくシナリオは進行するので、ユニットを失わないように戦おう。(制限ターン数7、剣士2、戦斧1、大砲3、格闘2、ドラゴンA2)

21 名もない孤島

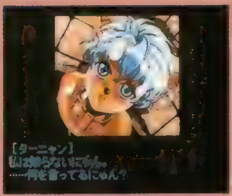
▲漂流したみんなと、孤島での生活が始まる。

船での戦闘後、漂流してたどり着くのがこの名もなき孤島。ベイリットと名乗る女性に起こされて、カケルは目覚める。一緒に流された仲間全員と会話をすると、1日目が過ぎる。その後、孤島での生活が続き、ロザリンドとセイルのラブラブシーンを目撃したり、草むらに隠れていた謎の生命体に襲われるハプニング、マルレーネとのドキッとするようなイベントなどがある。そしてある日、ベイリットとサラが2人だけで話がしたいとどこかへ行ってしまうが、翌日にはサラの姿が見えない。心配していると近くを船が通りかかり、みんな無事救出されるが、サラはいったい……。そしてベイリットの正体は？

▲ベイリットとサラが、険悪なムードで行ってしまう。

▲無事、船に救出されるが、サラの姿はなかった……。

22 タスタの港町



ターニャンとぶつかり、お守りを盗まれる。ターニャンを探してお守りを取り戻したら、ナターシャとマルレーネと会話をすればOK。訓練所では、ターニャンを選択しよう。

23 戦闘

岩山が集中している場所は、魔法と大砲隊を使って戦う。砦に行くと商人がレベルを上げてくれるので、育てたいキャラを向かわせよう。(制限ターン数21、剣士5、戦斧3、弓4、忍者2、格闘2、ドラゴンA1)

24 デスバレーの港町

デスバレーはルシフォン軍の攻撃によって、廃墟と化している。中央にある祭壇のような場所を調べてみると、そこにはバーンたちが石化した状態で……。

25 戦闘

ここには、敵の将軍リディアが登場。攻撃力が凄いので、大砲と魔法隊で間合いの外から攻撃。画面上の回復の泉を押さえろ。(制限ターン数20、剣士2、魔法4、弓4、忍者2、ドラゴンG1、ゴーレム3、リディア)

26 ドラゴンの砦

ホワイトドラゴンたちが生息する、ドラゴンの砦。ここではセイルを操作して、ドラゴンたちと会話をする。すると、実はセイルがドラゴンナイトだと判明。砦を出るときにはドラゴンを引き連れていくことができるので、セイルが強くなるぞ。またドラゴンナイトのトルルも仲間になるぞ。

▲セイルがドラゴンナイトになるとは、驚き。

▼ドラゴンナイトのトルルが仲間になる。

27 戦闘

マップが広いので、ドラゴンナイトの2人を利用しないとターンオーバーになってしまう。ここでセイルを育てよう。(制限ターン数20、剣士4、戦斧4、魔法2、騎馬3、弓2、格闘3、ドラゴンA2)

28 ドワラルの村

人里離れた小さな村のドワラル。ここでのマルレーネと抱き合うシーンは、思わず生ツバものです、はい。また、ここでのセーブは必ずしておくこと。次の戦闘は超難関だぞ。

29 戦闘

まず回復の泉を拠点に魔法と弓隊、ドラゴンナイトで戦う。射程ギリギリでドラゴンナイトとハーディスをおびき寄せ、攻撃だ。(制限ターン数20、弓3、格闘2、忍者5、ドラゴンG2、ドラゴンA3、ハーディス)

30 ボーの港町

街に入ると、救出したナターシャと感動の再会。しっかり話をしておこう。そして、船上で1人たたずむマルレーネと会話をし、エトを呼ぶと船を出すことができる。

31 ディノの港町

船でたどり着いた場所は、ディノの港町。ロザリンドと会話をしたあと、ナターシャとエトが話をしているのを目撃。また、今までセーブをしてくれていたロイドンが仲間に！

32 戦闘

敵のユニットの射程を調べつつ、攻撃の届くギリギリの位置で敵を誘う。画面中央の回復の泉を拠点に戦おう。攻撃力の高い格闘隊には注意。(制限ターン数20、戦斧3、魔法4、弓2、格闘3、大砲4、ドラゴンA1)

33 マルクスの村

ロイドンとセイラをのぞき見しているベイリットに話しかけたあと、部屋に入ってロイドンと会話をする。また、エトとナターシャが2人っきりでいるところをチェック。厳しくナターシャを追求してみよう。

34 戦闘

ここは、横へ一直線に突き進んで行くマップ構成になっている。そこで、移動力のあるドラゴンナイトと弓隊、忍者隊を活用していこう。(制限ターン数23、騎馬１、戦斧４、魔法３、格闘３、忍者５、大砲２)

35 リーゼンの街

行方不明になっていたサラが無事に戻ってきて、パーティに合流する。そこでベイリットの正体が！　マルレーネにも何やら秘密が……。エトと会話をして最後の戦いへ。

36 ラストバトル

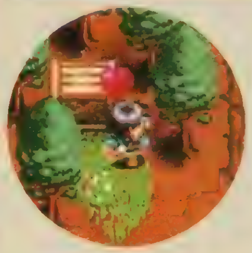
ユニットの配置場所が画面中央で、四方を敵のユニットに囲まれている。こちらから仕掛けると、パーティが分散してしまって、敵の的になってしまう。そこで、回復の泉を中心に、少しユニットを移動して敵をおびき寄せる。近接攻撃ユニットには間接攻撃、魔法隊には近接攻撃で対処して安全に戦おう。(制限ターン数25、魔法３、騎馬３、弓４、格闘３、大砲２、ドラゴンＡ３)

◀制限ターン数が多いので、じっくり待って攻撃をしよう。

果たして結果はいかに!?

親密イベントで彼女に急接近

PS版オリジナルイベント要素で恋愛雰囲気を満喫

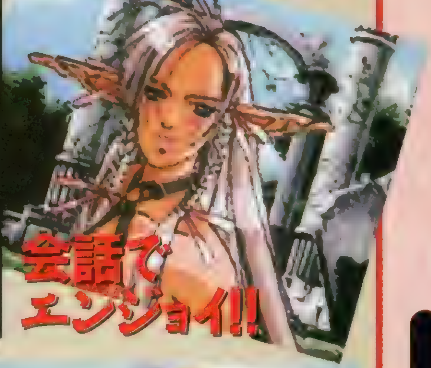


◀▲これがウワサのハートマーク。お気に入りの女の子を誘って、楽しい会話をしましょう。イベントや仲間の登録をすませてからの方がいい。

各街や村にポッカリと浮かんでいる、謎のハートマーク。これは、ＰＳ版オリジナルの「親密化イベント」というシステム。この場所に行くと、仲間になった女の子を１人呼び出すことができる。彼女を誘ったら、楽しいトークタイム。同じ相手と会話を繰り返すことで、始めはカケルに興味を示さなかった女の子も、徐々に思いを寄せるようになるんだ。話しかけるだけでポッと、頬を赤らめるシーンが見られるぞ。また、訪れた街や村でイベントが起きたときに、そのイベントに関係した女の子を呼び出すと、いつもとは異なった会話の内容やリアクションを楽しむことができるのだ。しかも、女の子と仲良くなると、戦闘で有利に戦えたり、さらにはエンディングにも影響してくるとか……。この「親密化イベント」については、次号でくわしく攻略するぞ。

▶仲間の女の子が増えると、誰を誘うかとっても迷っちゃうのだ。みんなカワイイし、う〜ん。

女の子を誘って



会話でエンジョイ!!

照れる彼女の表情

▲会話で選択肢が出てきたら要注意。彼女の気持ちを考えないと、嫌われちゃうのだ。

何度見てもイイ♡

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

ウワサの育成SLG『プリゆめ』。発売を記念して新イベント&エンディングの一部を大公開だ!!

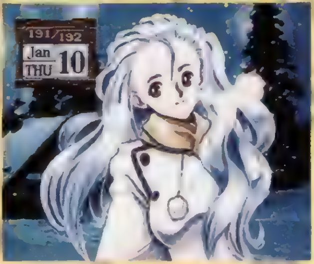
ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	1月24日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

世の中の僕と同い年の人たちは、もう子育てを経験してる人が多いんだろうな。幸い(？)僕はそんな経験がないので「プリゆめ」でバーチャル体験してるワケですが、いや〜今回はイイですね。娘はカワイイし、何より敷居が低い＝難易度が低いってワケではないですが、何をすればどうなるっていうのがワリと明確で従来の「プリメ」に比べてとてもフレンドリーな作りになってます。今まで難しそうだなって敬遠してた人も、今回はけっこ〜イケるんじゃないかなぁ？　（袋　こ〜じ）

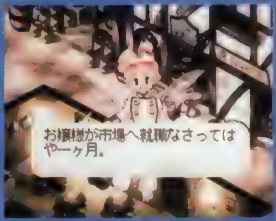
祝発売！『プリゆめ』の魅力にますます迫る 小ネタ 大特集

全国5億人（推定）の「パパ予備軍」の皆様、待ちに待った「プリゆめ」がついに発売となりました（ドンドン、ヒュ〜ヒュ〜♪）。PS本体発売当初からタイトルが挙げられ、満を持した作品だけに「プリメ」ファンの期待の膨れ上がり度はもう臨界点を越えていたんじゃないかな。完成度の高さはこれまでも誌面でお伝えしてきた通り、アナタの期待を裏切ることはないので、安心して下さい！　DPSは発売後もサポートし続けていくので、これからは本誌を片手に子育てに励んじゃってください。と、いうワケで今回も会話イベント＆アルバイトイベントなど、お得な最新情報イベントから、待望のエンディング画面（市場バージョン）まで、見所をたくさんお届けするぞ！



◀寒い冬でも心暖まるバカンス。こんなシーンも今度は自宅で楽しめる。

一足早くエンディングの1つを大公開！



豪華なエンディングが1つの見どころの「プリメ」シリーズ。「プリゆめ」も前作に劣らない程どたくさん用意されている。すべてのエンディングを見るには、努力と根性、そして娘への「愛」が必要だろう。前作までには「プリンセス」以上のエンディングなんかもあったりしたけど、はたして今回は？

◀▼プリンセスには程遠いけど、ニライヤさんを見習って立派(？)な市場のおねーさんに

たまには私の話を聞いてよ！ねっ！お父さん

会話イベント「娘さん自己主張する」の巻

今までのシリーズと、この「プリゆめ」とで、もっとも違うところと言えば、「娘が自我を持っている」という部分。プレイヤーの育て方次第では娘の性格は変化し、こちらから話かけなくても今の心情を自分から語り出す。そんなイベントのいくつかを紹介しよう。

勉強に目覚めた娘

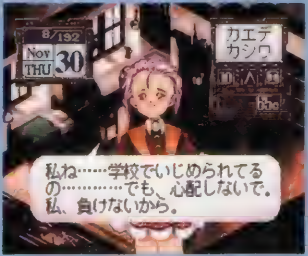
[illegible]

物欲に目覚めた娘

[illegible]

その他、会話コマンドでも…

左記のような娘からの自発的な会話以外にも、基本画面の会話コマンドで普段とは違う娘のリアクションが見られる場合もあるぞ。



◀なんと！ウチの娘がいじめに!?どこのどいつだ、許さ〜ん（怒）！

▶勉強のしすぎはストレスに変わる。たまには労をねぎらってあげよう。

©Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.※イラスト／赤井孝美

まだまだ盛りだくさん！ アルバイトイベント続報!!

市場 トラブル発生！

アルバイトといえども、ボ～ッとしていてはダメ。人通りの多い市場では、トラブルメーカーも登場するぞ。そのとき、キミの娘はちゃんと対処できるかな？

◀▲市場の仕事はやるコトがたくさんだから、ついつい目を離しがち。だからといって気を抜いていると、マライヤさんに怒られてしまうぞ。コ、コワイ。

大工 注意一秒！ 足場事故

不安定な足場や高所での作業。女の子には酷かな……と思っていたら案の定、事故に巻き込まれてしまいました。くれぐれも体調が悪いときは無理しないよう。父からのお願い。

◀▲工事現場に危険はつきものというけれど、ホントに大丈夫？　ケガなんかしていないよねぇ？　これはあんまり歓迎したくないイベントの１つかも。

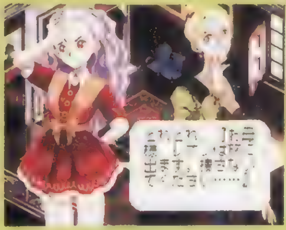
鉱山 これでお金持ち!? 鉱脈発見！

今回紹介する中では、唯一恩恵を得られるイベント。鉱山のバイトをするときは、金銭的に苦しい場合が多かったりするから、こういう臨時収入のイベントは大歓迎！

◀▲一見、とても恐そうなグラッデン親方とその相棒。でも、実はとっても話のわかる気前のイイおっちゃんだったりするのだ。人は見た目じゃありませんねぇ。

家庭 ローズ家の家出騒動

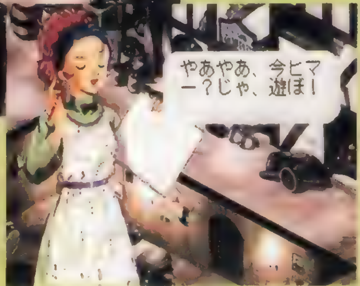
ローズ婦人の２人の子供、レオンとレロン。婦人も言うように気むずかしい年頃らしく、ある日書き置きを残したままレオン（女の子）が行方をくらませてしまう。原因は一体？



◀▲こちらの教え方に問題があったのか？　責任を感じた娘は、レオンの姿を求めて街のあちこちを探し回る大事にならないうちに見つけなくては！

"出会い"の市場

◀不意に声をかけられ、振り向いてみれば絵画教室のモッカ先生が。しかし、先生って街を歩くときも絵筆とパレットを離さないのであろうか？　う～ん、芸術家の鏡！



▶いつもノリがいいアクロンちゃん。予定のない暇な休日も、明るい彼女に出会えれば楽しい１日に早変わり。親友がいるってことは、こんなにもハッピーだったんだね。

お休みコマンドで娘がとる行動の１つが散歩。各教室の先生やライバルと、散歩中に偶然出会うことがあるのは今までにも紹介してきたが、実はそのときに親友にも出会うことがあると判明したのだ。せっかく会っても憎まれ口しかきかないライバルと違って、親友と交わす会話は楽しいモノばかり！

ライバルと親友は紙一重

突然現れては、ライバルを名乗る女の子たち。娘に対してあからさまに敵意をぶつけてくるこの子たちも、何度も言葉を交わしていくうちに次第に心を通じ合わせていく。今回紹介する２人とも、もちろん「親友」になることができるのだ。

絵画教室のアクロンちゃんも…

◀イキナリな展開でも、そこまで言って貰えればやっぱりうれしいモンです。

◀アクロンちゃんの場合、最初からけっこう友だちになれそうな予感はあったりしたんだけど……ね。

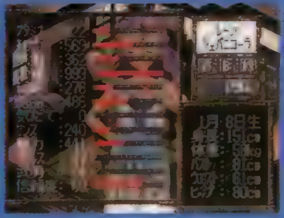
行儀見習い教室のナテラちゃんも…

▶あの、ナテラちゃんとは思えない殊勝なセリフ。想いに応えてあげたいよね。

▶こんな口調で登場したナテラちゃん。思い込みが激しそうで、最初はとても怖かったけど……。

3人のパパがいどんだ『プリゆめ』三昧日記

犬：コソコソ……ど～も～。明けましておめでとぅ…うう。って、空気がよどんでる。視線が冷たい。しかもチクチク刺さる……。だ～ねぇ。
ロ：よぅ！　ワン公！　いいツラしてるやんけぇ。顔色イイねぇ。北海道のカニは、さぞかし旨かったんだろうなぁ～。あ～ん？
犬：（あ！（ロ）の顔が土色だ（汗））
魔：（犬）くん。チョットこっちきて。
犬：なんでごわすか？
魔：あのね。（ロ）ってば、ダレカさんのせいで、人が変わっちゃったんだよ。わかるよね。
犬：ワンワン！
魔：あんた、反省しなさい！　まぁ、オレは[illegible]じゃなかったからいいけど、（ロ）はデッドボールが顔にガツン！　だからなぁ。もちろん、キミがピッチャーだ！
犬：オレは野球が好きですから、わかりやすいご解説ですね。……って、ここは、オレって退場？
魔：ま、退場じゃないけど、とりあえず（ロ）にあやまりなさい！
犬：そうですね。あやまりましょう。ちゃんと、ご機嫌とるためのアイテムも持ってきましたし。（ロ）くんゴメンよ。電話が故障したせいとはいえ、連絡つかなくて。せめてもの償いに、コレあげる。
ロ：一回死んでみるかぁーいぬー！　モノでオレの機嫌とれると思ったら大間違い……おっ、マリアのBMP！
魔：[illegible]
犬：[illegible]
ロ：[illegible]
犬：[illegible]
魔：[illegible]
ロ：[illegible]ードしましょうか。
犬：[illegible]もう完璧たよ。ウチの娘は！　さ、ロードするぞー！　レーンちゃ～ん、出てきてきなさ～い。



犬：[illegible]
魔：[illegible]
ロ：[illegible]
犬：[illegible]

魔：わ!! スゲー！ MAXじゃん。
ロ：あ、ほんとだ！ それにしても(犬)ってば、こういうの好きね。
魔：でもさ、コレってよくよく考えると、超バカパパだよ。も～、オレたちが口を挟む余地ないじゃん。
ロ：それもそうだよね。なんだかんだ言って、ただの(犬)好み娘になっちゃったもんね。
犬：……ププ(笑)！
魔：なにうれしそうな顔してるんだよ！ どうしょーもないな。
ロ：そうだよ！ 散々オレをあんな目にあわせたクセに！ 蔵王の火口湖にでも沈めてやろーか！
犬：イヤ～ン、それはやめて。火口湖は酸度が強すぎて肌が荒れちゃうから、せめて屈斜路湖に……っと。そーじゃなくてネ？
魔：じゃあ、どうするのさ。このままレーンを18歳まで育てて、生意気な大人になるのをオレたちは見ているだけ？ なんだかなぁ。
ロ：これじゃなんだか、突っ走りバカ犬パパ+肩書きだけの2バカパパみたいだよね。
犬：まあまあ、そう言わんと。もう『プリメ』は発売されたワケだし、これからは、情報じゃなくて攻略に役だつコトをやろうよ。
魔：たとえば、どんなん？
犬：う～ん、そうねぇ。たとえばレーンのプライドってMAXなワケだけど、どうやって上げたと思う？
ロ：単に、プライドの上がるようなスケジュールを組んだんでしょ(笑)。
犬：うーにゃ！ チクチクばってん。
魔：日本語をしゃべりたまえ！
犬：いーや！ 違うんだな、これが。
魔：……ったく！ で、なにが違うの？ 言ってみい！
犬：もうプレイしている読者さんはご存知でしょうが、同じアルバイトやお勉強をしても、娘の状態によってパラメータの変動が違うんですよ。で、生意気状態だと、あからさまにプライドが落ちやすくなる。つまり、正常な状態になるよう、補正がかけられるですな。
ロ：ほほ～。ということは、生意気状態のままでプライドを上げるのは至難の業だと？
犬：そのとーり！ これでオレがどんなに苦労してプライドを上げ続けたか、わかっていただけました？
魔：うん。わかったけどさ、もう少し具体的にどういうプレイをしたのか教えてもらいたいな。読者さんのためにも。ネ？
犬：すみませんねぇ。このプレイ方法って規制に引っかかるんですよ。ですから、言うに言えないの。とりあえず、自慢したかっただけ(笑)。
魔・ロ：……死んじまえ！
犬：ですから！ 読者さんで「自分はこういう特殊なプレイをしました」みたいなのあったら、募集したいな。あてさきは「3バカパパ係」まで。
魔：最後は読者様頼みかい……。

新日本プロレスリング
闘魂烈伝2

37号で紹介できなかった隠しレスラーを大公開！　ほかにもこのゲームを隅々まで楽しむための情報が詰まっているぞ！

ジャンル	プロレス	価格	¥5,800
メーカー	トミー	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マルチタップ(4人同時プレイ可能)
発売日	96年12月20日(発売中)		

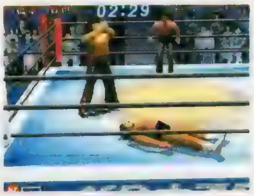
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

隠しレスラーの初代タイガーマスク。当時、リアルタイムで彼を見ていた人なら、タイガースピンやサマーソルト、タイガーステップの動きを見ているだけで幸せになれるはず！　ほかにも「線の細かった練習生のクリスくんとは別人みたいな体格と強さだけど、動きを見る限り彼にしか思えない」という感想を抱かせたペガサス・キッドも登場します。ライガーに負けてマスクを脱いだシーンが今でも強く印象に残っていて…って、単なるプロレスおたくの回想になっちゃってますね(笑)。（ウォルフ）

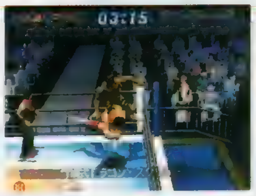
全選手のクリティカルコンビネーションリストだ

特定の技を特定の時間内に続けて決めると、単発で技を決めたときよりも威力がアップする。これが「クリティカルコンビネーション」と呼ばれるシステムだ。ここでは隠しレスラーを含む全24人（田中リングアナとタイガー服部レフェリーは持っていない）のクリティカルコンビネーションを紹介していこう。

技名の下にあるのは出し方。ノーマルをノ、Ｓグロッキーをグなどと略しているが、基本的には取扱説明書に準じているので、よく読めばわかるはず。



◀アピールがらみのクリティカルコンビネーションは、わりと決めやすい。



◀グロッキーにしておかないと決まらない物も多い。実力が問われるぞ！

アントニオ猪木(キラー)

Ｌグロッキーにしたら延髄斬りからの卍固めを狙おう。相手が闘魂ラッシュ状態に入ったら回復が早まるので、気をつけよう。

元祖延髄斬り
近距離⊗／Ｌグ／✚あり
バック⊗／Ｌグ／✚あり
↓ 10秒以内
元祖卍固め(キラー猪木式)
バック◬／Ｌグ／✚なし

バックを捕り返す
返し技／ＨＰ少
↓ 10秒以内
チョーク・スリーパーホールド
ダッシュ◬／前向き
ダッシュカウンター◬
バック◬／Ｌグ／✚あり

藤波 辰爾

バックブリーカーからのスリーパーで痛めつけたら、ドラゴン・スクリューと足四の字で相手の足に大ダメージを与えよう。

ドラゴン・バックブリーカー
バック◬／ノ＆Ｓグ／✚あり
↓ 5秒以内
ドラゴン・スリーパー
バック◬／ノ＆Ｓグ／✚あり
ダウン頭部◬(仰向け)
ダウン上半身◬(仰向け)

ドラゴン・スクリュー
近距離◎／Ｌグ／✚あり
起き上がり◎／✚あり
↓ 10秒以内
足四の字固め
ダウン脚部◬(仰向け)

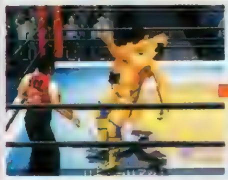
長州 力

すべてラリアットがらみ。この技を決めるチャンスは非常に多いので、積極的に狙っていこう。当たったらサソリ固めだ！

右腕を回す
アピール／✚あり
↓ 5秒以内
リキ・ラリアット
ダッシュ⊗／ノ＆Ｓグ＆Ｌグ
リバウンド⊗
羽交い締めダッシュ⊗

リキ・ラリアット
ダッシュ⊗／ノ＆Ｓグ＆Ｌグ
リバウンド⊗
羽交い締めダッシュ⊗
↓ 10秒以内
サソリ固め
ダウン下半身◬(仰向け)
ダウン脚部◬(仰向け)

ひねり式バックドロップ
バック◎／Ｌグ／✚なし
↓ 10秒以内
リキ・ラリアット
ダッシュ⊗／ノ＆Ｓグ＆Ｌグ
リバウンド⊗
羽交い締めダッシュ⊗



▲相手がグロッキー状態ならば、アピールからのラリアットが有効。ラリアットがクリティカル扱いになる。

▲そこからサソリ固めで追い打ちする。直前にラリアットが決まっているため、これもクリティカルになる。

橋本 真也

どちらも相手をＬグロッキーにする必要があるため、序盤では狙いにくい。有利な展開になってから狙ってみるといい。

両腕をゆっくり交差させ気合いをこめる
アピール／✚あり
↓ 5秒以内
ハイキック
近距離⊗／Ｌグ／✚あり

垂直落下式D.D.T
近距離◎／Ｌグ／✚あり
↓ 6秒以内
三角締め
ダウン頭部◬(仰向け)
ダウン上半身◬(仰向け)

武藤 敬司

武藤のドラゴン・スクリューは、いきなり決まることがある（86ページの「特殊技リスト」参照）。すぐに足四の字につなごう。

シュミット式バックブリーカー
近距離◎／Ｌグ／✚なし
↓ 12秒以内
ムーンサルト・プレス
トップ⊗(仰向け)／リング内

ドラゴン・スクリュー
近距離◬／Ｌグ／✚なし
起き上がり◬／✚なし
↓ 10秒以内
足四の字固め(武藤式)
ダウン下半身◬(仰向け)
ダウン脚部◬(仰向け)

雪崩式ドラゴン・スクリュー
雪崩式◎(前向き)／Ｓグ
↓ 12秒以内
ムーンサルト・プレス
トップ⊗(仰向け)／リング

©NJPW ©1996 TOMY ©yuke's　コマンドの「✚あり／なし」は、ボタン操作するさいに、✚キーを同時に入れる必要があるかないかを示しています。また、クリティカルコンビネーションは、表に示したように成立する条件が、数パターン（たとえば、元祖延髄斬りなら、近距離／バックどちらでも可）存在するものがあります。

蝶野 正洋

空振りすることも多いが、いつでも出せるケンカキックが起点になるクリティカルコンビネーションがあるのはおいしい。

ケンカキック
ダッシュ⊗／ノ＆Sグ＆Lグ
ダッシュカウンター⊗
コーナー串刺し⊗
鉄柵串刺し⊗
羽交い締めダッシュ⊗

↓ 6秒以内

S.T.F
ダウン下半身△(仰向け＆うつぶせ)
ダウン脚部△(仰向け＆うつぶせ)

ダイビング・ショルダーアタック
トップ⊗／Lグ／リング内
トップ⊗／Lグ／場外
羽交い締めトップ⊗

↓ 10秒以内

S.T.F
ダウン下半身△(仰向け＆うつぶせ)
ダウン脚部△(仰向け＆うつぶせ)

佐々木 健介

とっさに相手のダッシュに反応できる人は、積極的に逆一本背負いを狙おう。そうでない人はノーザンライト・ボム狙いで。

逆一本背負い
ダッシュカウンター◎

↓ 10秒以内

ストラングル・ホールドγ
ダウン頭部△(うつぶせ)
ダウン上半身△(うつぶせ)

ノーザンライト・ボム
近距離◎／Lグ／✚なし

↓ 10秒以内

ストラングル・ホールドγ
ダウン頭部△(うつぶせ)
ダウン上半身△(うつぶせ)

越中 詩郎

空振りすると不利になるが、それでもヒップアタックを狙っていきたい。アピールからのパワーボムも、一度は決めてみたい。

ジャンピング・ヒップアタック
ダッシュ⊗／ノ＆Lグ
コーナー串刺し⊗
鉄柵串刺し⊗
羽交い締めダッシュ⊗

↓ 10秒以内

パワーボム(越中式)
近距離◎／Lグ／✚あり

バックを捕り返す
返し技／HP少

↓ 10秒以内

ドラゴン・スープレックスホールド
バック◎／Lグ／✚あり

パワーボム行くぞ!ポーズ
アピール／✚なし

↓ 5秒以内

パワーボム(越中式)
近距離◎／Lグ／✚あり

天山 広吉

どちらもトップロープからの攻撃を利用しているだけに、相手に大ダメージを与えてから狙うようにしよう。無理は禁物だ。

マウンテン・ボム
スローカウンター◎

↓ 12秒以内

ダイビング・ヘッドバット
トップ⊗(コーナー)／リング内

ハイアングル・ボディスラム
近距離◎／ノ／✚なし

↓ 12秒以内

天山プレス
トップ⊗(仰向け／ロープ)／リング内

グレート・ムタ

シュミット式バックブリーカーからのムーンサルトの方が決まりやすい。余裕があるなら雪崩式フランケンを狙うのもいい。

シュミット式バックブリーカー
近距離◎／Lグ／✚あり

↓ 12秒以内

ムーンサルト・プレス
トップ⊗(仰向け)／リング内

雪崩式フランケンシュタイナー
雪崩式◎(前向き)／Lグ

↓ 12秒以内

ムーンサルト・プレス
トップ⊗(仰向け)／リング内

パワー・ウォリアー

相手をグロッキーにしたらパワースラムを決めるチャンスだ。すぐにストラングル・ホールドγへとつなげよう。

パワースラム
スローカウンター◎

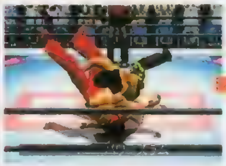
↓ 10秒以内

ストラングル・ホールドγ
ダウン頭部△(うつぶせ)
ダウン上半身△(うつぶせ)

投げっぱなしジャーマン・スープレックス
バック◎／Lグ／✚あり

↓ 10秒以内

ストラングル・ホールドγ
ダウン頭部△(うつぶせ)
ダウン上半身△(うつぶせ)



▲ロープに振るためにも、相手をグロッキーにしよう。

▲あとはコンビネーションを完成させるだけだ。

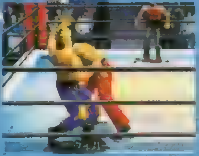
1 秘蔵データ大公開
残る隠しレスラーは、この3人だ!

チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツを金本(タイガーマスク)、ライガー(バトル・ライガー)、ワイルド・ペガサス(ペガサス・キッド)でプレイすると、最後に対応した隠しレスラーが出てくる。ここで勝てば彼らを使えるようになるのだ。

タイガーマスク

タイガーといっても3代目の金本タイガーではなく、初代の佐山タイガー。場外への攻撃では、ロープを使ったフェイントも再現！

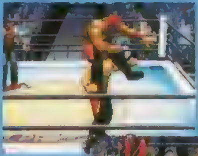
◀コーナー串刺し攻撃はサマーソルトキック！



▶タイガースピンの動きも本物そっくりなのだ。

バトル・ライガー

バトル・ライガーとは、橋本戦で見せた対ヘビー級コスチュームのライガーのこと。上半身が裸で、マスクのデザインもシンプルだ。



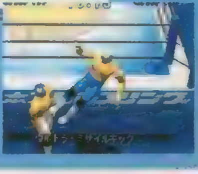
◀対ヘビー級用だが、ジュニアのテクニックも。

▶力強く、説得力十分のライガーボムが炸裂！

ペガサス・キッド

ワイルド・ペガサスがマスクマンだった頃の姿。ファイトスタイルは、彼が目標としているダイナマイト・キッドにかなり近かった。

◀弓矢固めことボー・アンド・アローも使える。



▶トップロープから場外へ飛ぶ技も持っている。

小島　聡

ボディスラムからのコンビネーションは条件が厳しいため、無理に狙わない方がいい。ライディーン・バスターがオススメ。

ライディーン・バスター
スローカウンター◎
↓ 12秒以内
ダイビング・エルボードロップ
トップ⊗（うつぶせ）／リング内
トップ⊗（仰向け／コーナー）／リング内

ハイアングル・ボディスラム
近距離◎／ノ／✚なし
起き上がり◎／✚なし
↓ 12秒以内
ムーンサルト・プレス（小島式）
トップ⊗（仰向け／ロープ）／リング内

西村　修

ハーフハッチからのノーザンライトは、相手の状態によって決めやすさが変化する。ＬグロッキーにならなかったA他の技で。

ハーフハッチ・スープレックス
近距離◎／Ｓグ／✚なし
↓ 10秒以内
ノーザンライト・スープレックスホールド
近距離◎／Ｌグ／✚あり

ミサイルキック
トップ⊗／ノ＆Ｓグ＆Ｌグ／リング内
羽交い締めトップ⊗
↓ 10秒以内
ノーザンライト・スープレックスホールド
近距離◎／Ｌグ／✚あり

▶ハーフハッチ後、相手がＬグなら…。

◀ノーザンライトも狙えるのだが。

獣神サンダー・ライガー

低空ドロップキックでダウンを奪えないのが痛い。もっとも決めやすいのは雪崩式フィッシャーマンからのアッパー掌打かも。

低空ドロップキック
近距離⊗／Ｓグ／✚あり
ダッシュ⊗／ノーマル
バック⊗／Ｌグ／✚なし
↓ 12秒以内
足四の字固め
ダウン脚部△（仰向け）

ツームストーン・パイルドライバー
近距離◎／ノ／✚あり
↓ 12秒以内
シューティングスター・プレス
トップ⊗（仰向け／ロープ）／リング内

雪崩式フィッシャーマン・バスター
雪崩式◎（前向き）／Ｌグ
↓ 6秒以内
アッパー掌打
近距離⊗／ノ＆Ｌグ／✚あり
スローカウンター⊗
起き上がり⊗／✚あり

ワイルド・ペガサス

ツームストーンからのダイビングヘッドが狙いめ。ワイルド・ボムは、相手をかなり痛めつけてから出した方が無難。

ツームストーン・パイルドライバー
近距離◎／Ｓグ／✚なし
↓ 12秒以内
ダイビング・ヘッドバット
トップ⊗（コーナー）／リング内

ワイルド・ボム行くぞ！ポーズ
アピール／✚なし
↓ 5秒以内
ワイルド・ボム
近距離◎／Ｌグ／✚あり

エル・サムライ

カニ挟みからのラ・マヒストラルという彼らしい連係を決めてみたい。ツームストーンは、相手をダウンさせる位置に注意。

ツームストーン・パイルドライバー
近距離◎／Ｌグ／✚なし
起き上がり◎／✚なし
↓ 12秒以内
ダイビング・ヘッドバット
トップ⊗（仰向け／コーナー）／リング内

カニ挟み
スローカウンター△
↓ 10秒以内
ラ・マヒストラル
ダウン頭部△（うつぶせ）

金本　浩二

彼のバックブリーカーは相手がＬグロッキーでないと決まらない。ただそれだけに、ムーンサルトまでつなげやすいのだが。

シュミット式バックブリーカー
近距離◎／Ｌグ／✚あり
↓ 12秒以内
ムーンサルト・プレス
トップ⊗（ロープ）／リング内

タイガー・スープレックス行くぞ！ポーズ
アピール／✚なし
↓ 5秒以内
タイガー・スープレックスホールド
バック◎／Ｌグ／あり

▲試合を優位に進めているなら、アピールからの…。　▲タイガー・スープレックスでフォールを奪いたい。

2 秘蔵データ大公開
特殊技リスト

特定の条件下でしか見られない技をまとめてみた。すべて見るのは大変かも？

アントニオ猪木（ストロング）
足浮きジャーマン・スープレックスホールド
バック◎／Ｌグ／✚なし＆✚あり
条件：闘魂ラッシュ時のみ

藤波　辰爾
フルネルソン
近距離◎／ノ／✚あり
条件：実時間で１分以内に１/2の確率で
雪崩式リングイン
タッグマッチでタッチ（リングイン）する
条件：最初のタッチ時のみ

武藤　敬司
ドラゴンスリーパー
条件：下記の打撃技にストレッチ技で勝つ
アリキック、ケンカキック、ローキック、トーキック（天山式＆ムタ式）、トラースキック（橋本式＆金本式）、ハイキック（タイガー式含む）、ミドルキック（健介式）

小島　聡
対戦相手のアピールを真似する
アピール／✚あり
条件：いつでも可能

獣神サンダー・ライガー＆バトル・ライガー
スターダスト・プレス
トップ⊗（仰向け／ロープ）／リング内
条件：闘魂ラッシュ時のみ

ワイルド・ペガサス＆ペガサス・キッド
垂直落下式ダイビング・ヘッドバット
トップ⊗（仰向け／コーナー）／リング内
条件：相手のＨＰが50％以下の時、１回だけ

馳　浩
ジャイアント・スイング
ダウン脚部△（仰向け）
条件：相手のＨＰが50％以下の時、１回だけ
真Ｓ．Ｔ．Ｆ
ダウン脚部△（うつぶせ）
条件：相手のＨＰが50％以下の時、１回だけ

タイガーマスク
タイガー・トルネード・スペシャル
トップ⊗（仰向け／ロープ）／リング内
条件：闘魂ラッシュ時のみ

連携攻撃パターン　最初の技のモーション中に指定されたボタンを押すことで、連携攻撃が出せるのだ。

フライングメイヤー	➡△スリーパーホールド
フライングメイヤー	➡⊗サッカーボールキック
ショルダー・アームブリーカー	➡⊗エルボースタンプ
スリーパーホールド	➡△ドラゴンスリーパー
ロメロ・スペシャル	➡△カベルナリア

大谷　晋二郎

彼のクリティカルコンビネーションは難易度がやや高い。スワンダイブ式ミサイルキックも、タッグ時なら決めやすいのだが。

スワンダイブ式ミサイルキック
トップ⊗／ノ＆Sグ
羽交い締めトップ⊗
↓ 10秒以内
ドラゴン・スープレックスホールド
バック◎／Lグ／✚あり

両腕を頭上で交差させる
アピール／✚なし
↓ 10秒以内
ドラゴン・スープレックスホールド
バック◎／Lグ／✚あり

アントニオ猪木(ストロング)

どちらも相手に大ダメージを与えておかないと成立しないのがつらい。ただ、相手をLグロッキーに追い込めば決めやすい。

元祖延髄斬り
近距離⊗／Lグ／✚なし＆✚あり
バック⊗／Lグ／✚なし＆✚あり
起き上がり⊗／✚あり
↓ 10秒以内
元祖卍固め(ストロング猪木式)
バック△／Lグ／✚あり

ダイビング・ニードロップ
トップ⊗（仰向け＆うつぶせ）
↓ 10秒以内
元祖延髄斬り
近距離⊗／Lグ／✚なし＆✚あり
バック⊗／Lグ／✚なし＆✚あり
起き上がり⊗／✚あり

▶大ダメージを与え、ヒザを落とす。
◀Lグロッキーの相手に延髄斬り！

坂口　征二

坂口は1種類しか持っていない。ただ、序盤から積極的に狙っていける技が起点になっているため、決まる回数も多いだろう。

ジャンピング・ニーアタック
ダッシュ⊗／ノ＆Lグ
↓ 10秒以内
リバース・ハーフ・ボストンクラブ
ダウン下半身△（仰向け）

馳　浩

相手をLグロッキーにするまでが大変だが、そこまでいけば後は裏投げとノーザンライトを連発すればいいだけので楽だ。

裏投げ
近距離◎／Lグ／✚なし
↓ 10秒以内
ノーザンライト・スープレックスホールド
近距離◎／Lグ／✚あり

ジャーマン・スープレックスホールド
バック◎／ノ＆Sグ／✚あり
↓ 10秒以内
ドラゴン・スープレックスホールド
バック◎／Lグ／✚あり

タイガーマスク

ツームストーンからのラウンディング・ボディプレスを狙いたい。相手が仰向け＆ロープ方向を向くようにダウンさせること。

ツームストーン・パイルドライバー
近距離◎／Lグ／✚あり
起き上がり◎／✚あり
↓ 12秒以内
ラウンディング・ボディプレス
トップ⊗（仰向け／ロープ）／リング内

バックを捕り返す
返し技／HP少
↓ 5秒以内
タイガー・スープレックスホールド
バック◎／Lグ／✚あり

獣神サンダー・ライガー(バトル・ライガー)

どちらも狙いづらいため、クリティカルコンビネーションにこだわらない方がいいかも。あえて狙うならツームストーンか？

ツームストーン・パイルドライバー
近距離◎／Sグ／✚あり
起き上がり◎／✚あり
↓ 12秒以内
ダイビング・ヘッドバット
トップ⊗（仰向け／コーナー）／リング内

低空ドロップキック
近距離⊗／Sグ／✚あり
ダッシュ⊗／ノ
バック⊗／Lグ／✚なし
↓ 12秒以内
足四の字固め
ダウン脚部△（仰向け）

ペガサス・キッド

相手をLグロッキーにしないと始まらないので、そこまでは自力でがんばろう。決めやすいのはツームストーンの方だ。

ツームストーン・パイルドライバー
近距離◎／Lグ／✚なし
↓ 12秒以内
ダイビング・ヘッドバット
トップ⊗（コーナー）／リング内

ダイビング・ギロチンドロップ行くぞ!ポーズ
アピール／✚なし
↓ 12秒以内
ダイビング・ギロチンドロップ
トップ⊗（仰向け／ロープ）／リング内

▲ダメージしだいではアピールからの攻撃も狙える。
▲ダウンさせるポジションには十分、気を配ろう。

3 秘蔵データ大公開
隠しレスラー使用コマンドだ！

タイトル画面で下の表のボタンを押し、セレクトを押すと文字の色が変わる。この状態で始めればOK！

[illegible]	隠しレスラー
[illegible]	バトル・ライガー
⊗	坂口　征二
△	アントニオ猪木（ストロング）
□	タイガーマスク
L1	ペガサス・キッド
L2	田中秀和リングアナウンサー
R1	馳　浩
R2	タイガー服部レフェリー

4 秘蔵データ大公開
1/60秒モードでも遊ぶことが可能！

L1、L2、R1、◆、○、□、㋝、㋜をすべて押しながらリセット。簡易メニューが出たらL1、L2、R1、R2、㋜を同時に押して始めよう。

▲上記のコマンドが正確に入っていればこの画面が出る。
▲このモードはシングル専用。ただし、他の設定は変更可能。
▲観客席が黒ければ成功だ。1/60秒の動きを楽しもう。

※㋜はスタートボタン、㋝はセレクトボタンを示します。

ページ臨時増量でコーナー再開!!

第7回

ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

前回は予告もなくお休みしてごめんなさい。お詫びにちょっとだけページを増やしました(笑)。これからもみんなの応援がある限り連載するぞ！ さて、今回もイベントレポート、新作タイトル&CDの紹介など内容盛りだくさん。大好評の声優インタビューは、伊集院レイ役の津野田なるみさんだ。今回もシビレるぜ！

1996.11.22～23 in 渋谷 ON AIR EAST

金月真美・長沢ゆりか Joint Liveレポート

昨年の11月22～23日（23日は2回公演)、渋谷ON AIR EASTに於いてジョイントライブが行われた。最初に登場したのはゆり姉。２人のダンサーを従え、舞台狭しと踊りながらパワフルにカッコ良く歌うその姿に観客はのっけからハイテンションに。パンチのある声量とさらに磨きのかかった歌唱力に体の芯まで熱くなる、まさにシンガーの実力が感じられたステージだった。

ゆり姉のダンサブルステージ & マミリンの爆笑トークライブ

少しの休憩時間の後、留守番電話の応答をモチーフにしたオープニングから、いっぱいの笑顔を抱えて金月さんが登場！ 跳ねるように元気な恋を歌い、しっとりと大人の恋を聴かせる金月さんは歌姫のように観客を魅了。そして、笑いのツボを押さえた絶妙なトークで全員のハートをキャッチー！ 「新人の藤崎詩織ちゃんと私の声が似てるの」という茶目っ気ある場面も。アンコールは２人で「もっと恋しよう」をデュエット。また観たくなる……そんな余韻の残るライブだった。

SONG LIST

第１部　長沢ゆりか

1 降りしきる雨は蒼く(23日１回目のみ)
2 愛が永遠を止めてゆく
3 だきしめてよ
4 Kiss
5 蜃気楼(23日１回目は７曲目)
MOON(23日１回目のみ)
6 彼には彼女がいたから
7 瞳はVenus
8 Heaven Day(22日、23日２回目のみ)
9 My Dear…

第２部　金月真美

1 もっと！モット！ときめき
2 You will be my love～もうすぐ恋になる～
3 淋しさの平行線
4 Moon Light Dancing
5 だからっ！(22日)
それを空にとばさないで(23日１回目)
忘れないでネ(23日２回目)
6 Love is the one thing in your life
7 二人の時

アンコール　もっと恋しよう

©1994,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. PHOTO／まきたゆういち、江尻宏明

ときめきメモリアル FANTASTIC Xmas in VELFARRE

1996.12.21

川口雅代さん以外の出演声優陣が一堂に会したヴェルファーレはきらびやかな空間と化した。目の前で繰り広げられる生ミニドラマやライブの連続に、観客は胸をときめかせていたぞ。くるくると変わる声優さんたちの衣装にも目を奪われた。ディスコタイムに流れたのはどこかで聞いたような(笑)タイトルのメドレー曲。第3部ではチャリティーオークションがプレゼント大抽選会に突然変更になったが、これは嬉しいアクシデントだったはず。声優さんの愛用品やお揃いの物などを、大盤振る舞いの大サービス。あっという間に過ぎ去った夢のような3時間は、至高のクリスマスプレゼントだった。

▶出演者全員に囲まれての"ナマ公人ショー"。さすがに照れくさそうだったぞ。

◀関根さんは如月さんっぽいメガネをかけて登場。ファンのどよめきが凄かった。

▼生ミニドラマ「ちょっと！ときめきメモリアル」は、伊集院家のクリスマスパーティを舞台に公人が詩織を探して悪戦苦闘！

金月真美
(藤崎詩織)

小野坂昌也
(高見公人)

関根明子
(如月未緒)

中　友子
(紐緒結奈)

菅原祥子
(虹野沙希)

黒崎彩子
(古式ゆかり)

笹木綾子
(清川　望)

五十嵐麗
(鏡　魅羅)

鉄炮塚葉子
(朝日奈夕子)

栗原みきこ
(美樹原愛)

よしきくりん
(早乙女優美)

津野田なるみ
(伊集院レイ)

菊池志穂
(館林見晴)

上田祐司
(早乙女好雄)

長沢ゆりか
(イメージシンガー)

栗林みえ
(コナミティーン)

PROGRAM LIST

第1部　OPENING

・ゲスト全員登場&挨拶
(川口雅代ビデオレター紹介)
・生ミニドラマ「ちょっと！ときめきメモリアル」

ときめきメモリアル最新情報

第2部　SPECIAL LIVE

1. フィフネルの宇宙服……菊池志穂
2. 笑顔いっぱい！……菅原祥子
3. ゆかりとランチ……黒崎彩子
4. ヒヤシンス……上田祐司
5. Sincerely ～素直になりたい～ …笹木綾子
6. サヨナラを言えなくて…関根明子&栗原みきこ
7. 友達というスタンス……小野坂昌也
8. 薔薇の吐息……津野田なるみ
9. 蜃気楼……長沢ゆりか
10. 手のひらの革命……中友子
11. 忘れないでネ……金月真美
12. 恋のシーソーゲーム……栗林みえ
13. とりあえず…ヒロイン宣言！……よしきくりん
14. 水の都へ… ……五十嵐麗
15. アンテナ・ライフ……鉄炮塚葉子
16. もっと！モット！ときめき……金月真美
17. ♡のスタートライン……ゲスト全員

ディスコタイム

メドレー「NON STOP! TOKIMEKI MEMORIAL」

第3部　Xmas PRESENT 大抽選会

FINAL

1. サンタが町にやってくる……ゲスト全員
2. 二人の時 ～forever～ ……ゲスト全員

新シリーズ始動!!

ヴェルファーレのイベントで発表されたのが、『ときめき』キャラのうち１人をヒロインにした新シリーズだ。
『ときめき』の設定を題材にしたアドベンチャーゲームを「ドラマシリーズ」として３話連作でリリース予定。
その第１作目が虹野沙希をヒロインにした、この『虹色の青春』なのだ。

メーカー	コナミ	対応機種	PS／SS
ジャンル	AVG	発売日	夏予定
価格	未定	周辺機器	マウス対応

3話連作の青春アドベンチャーゲーム!　1作目は「虹野沙希」編!!

主人公は高校２年のサッカー部補欠選手。密かに想いを寄せているマネージャーの虹野沙希の期待に応えるためにも、間近に控えた対抗試合に向けて特訓を開始する……。私立きらめき高校在学中の３年間のうち、高校２年の春の17日間だけに焦点をあてて学生生活を深く追体験していくという内容だ。大きなストーリーの流れは１つだが、プレイヤーがとる行動によって展開は微妙に変化するぞ。キャラクターはここで紹介している２人の他、藤崎詩織、如月未緒、早乙女好雄も登場予定。また、実在の人物・栗林みえさんを同名キャラとしてゲーム中に登場させる新しい試みも盛り込んでいる。

秋穂みのり

このドラマで初登場の、サッカー部マネージャーの高校１年生。虹野沙希を慕っており、いつもそばにくっついてる。明るくさばさばした性格で、何でもずけずけ言う現代っ子。

◀秋穂みのりは物語にどう絡んでくるのだろう？

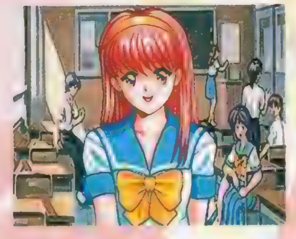
▲学校内では部活シーンが中心になりそうだ。

「ポリスノーツ」のシステムを採用

虹野沙希

このゲームのヒロインで、サッカー部のマネージャーをしている高校２年生。性格は明るく、趣味は料理という家庭的な女の子。また面倒見も良く、困っている人を見ると放っておけない。理想の男性像は、努力と根性のさわやかなスポーツマンタイプ。

©1994, 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



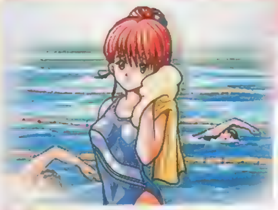
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織

メーカー	コナミ	対応機種	PS/SS
ジャンル	ETC	発売日	PS版3月27日/SS版3月20日
価格	¥2,800(税別)	周辺機器	なし

丸ごと1本詩織づくし

藤崎詩織だけをフィーチャーし、「プライベート～」の詩織版といった感じの内容のソフト。右の4つのメニューの他に、勝つとご褒美CGが見られるミニゲーム「あっち向いてホイ！」も収録され、ゲーム性もプラスされているぞ。

◀詩織とのデートシーンのすべてを再現！



▲ウインドウに隠れて見えなかった部分もバッチリわかるぞ。

▶詩織ファンにはたまらない一本になりそうだ。

メニューは4つ

ミュージッククリップ

藤崎詩織のデビューシングル「教えてMr.Sky」「風と一緒に行こう」の2曲をアニメーションムービーにしたミュージッククリップ。TVCMでも話題になった、詩織が歌うプロモーションアニメだ。

ポートレートCollection

『ときめきメモリアル』本編中のバストアップグラフィックを全身に描き直したCG集。今まで見ることができなかった詩織の全身のグラフィックを心ゆくまで堪能できる。

プライベートデート

藤崎詩織とのデートイベントを強化したスペシャル番外編デート。春は中央公園、夏はショッピング街と海水浴場、秋は図書館、そして冬は詩織の家……と四季に応じた4つのシナリオを深く体験できる。

ボイスCollection

SS版で使用されたゲーム本編の藤崎詩織のセリフすべてをデータベース化した音声集。ここでは好きなときに好きなセリフが聴ける。その数、約2000ボイス。どれだけ聴いたことがあるか、数えてみるのも面白いかも。

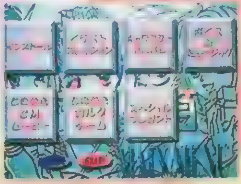
らくがき絵具箱

メディア	Windows95対応CD-ROM		
発売日	3月7日	価格	¥4,800(税別)

「ときめき」スクリーンセーバー集第3弾!!

このVol.3では片桐彩子、古式ゆかり、清川望、朝日奈夕子、早乙女好雄の5人をピックアップ。前作までの機能に加え、カルタゲームとMIDIソフト試用版も収録されているのだ。おなじみ描き下ろしポストカード5枚入り。

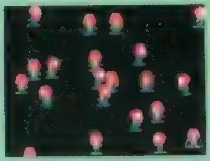
◀彼女たちのファンにとっては待ちに待った第3弾だろう。



▲こちらがメニュー画面。プレゼントもちゃんとあるぞ。

スクリーンセーバー

ピンナップ、メモリアル、ポエム、マスコット、ちびキャラと種類も豊富なスクリーンセーバー。



壁紙集

BMPファイルは全33種類。256色とフルカラーを3サイズずつ収録。

イラストコレクション

2サイズずつ計87枚のイラストを閲覧できる。

キャラクターアルバム

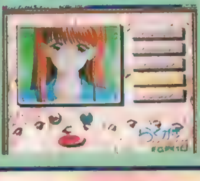
5人のゲーム本編中のCGをすべて収録。

ボイス&ミュージック

録り下ろし音声 140種類、BGM52曲を収録。

ときめきCMムービー

PS版・SS版のTVCMムービーが観れる。



デスクトップマスコット

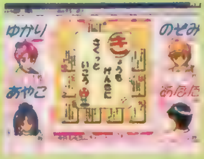
様々なアニメーションをするマスコット。

時計&カレンダー

キャラ音声のアラーム付き時計とカレンダー。背景と文字盤は差し替え可能。

ときめきカルタゲーム

「ときめき」の女の子たちとカルタが楽しめるミニゲーム。音声はすべて録り下ろし。



『ときめきメモリアル』コーナー恒例企画

津野田なるみ シークレットインタビュー

Narumi T

今回のゲストは伊集院レイ役の津野田なるみさん。『ときめき』の声優さんの中でも、真っ先にPCエンジン版をプレイされたとのこと。普段からゲーム好きだという津野田さんに、読者のみんなは親近感を感じるんじゃないかな？ そして、伊集院の秘密についてもこっそり語ってくれたぞ。どんな話が飛び出すのかは読んでのお楽しみ！

私、ただのゲーム小僧ですから（笑）

——津野田さんは、「ときめき」をPCエンジンの頃からプレイなさっていたという話ですが……？

津野田なるみさん（以下、津野田敬称略）：ええ。PCエンジン本体をたまたま友達がくれたんですよ。それで、その友達が店でPCエンジン版の「ときめき」を見つけて、私に「買う？」って聞くので「じゃあ買うか」って（笑）。それからプレイしてました。

——あの当時、声優の皆さんは手に入らなくて、誰もプレイしてる人がいなかったんですよね？

津野田：そうですね。あと、日頃からゲームで遊んでる人が少なかったみたいですよね。私、ただのゲーム小僧ですから（笑）。

——ゲームお好きなんですか？

津野田：えっと、一番最初にやったのが「ドラゴンクエストⅡ」だったんです。友達の家でちょっとプレイしたらハマってしまって、1週間後にはもう自分で買ってました（笑）。

——そんなに早い時期からゲームやってたんですか。すごいですね〜。

津野田：へっへへっへへ〜。それからはもうほとんど自作の攻略本作りに励んでしまったという（笑）。その後「ゼルダの伝説」とかやったんですよ。そしたら地図書くのが好きになっちゃって……色鉛筆で色までつけてマッピングしてたんですよ。

——なんと本格的な……（笑）。

津野田：それですっかりマッピングする楽しさを覚えちゃったので、3Dものとかも好きですね。FC版「女神転生」のマップなんか、いまだにキレイに残ってます。あとは、「FFⅡ」が出たときにはもう「FF」好きになってて、周りが「ドラクエ、ドラクエ！」って盛り上がってるときに1人「FF……」って言ってたんです（笑）。「ドラクエ」もやってますけど、「やっぱり「FF」が好き！」って感じですね。

——実際に「ときめき」をプレイしたときのご感想はいかがでしたか？

津野田：それはもう「こっ恥ずかしい」の一語に尽きます（笑）。最初はね、他のメンバーがどんな人たちなのかよく知らなかったので、声聞いて「ああ、こんな方たちがいるんだ」って認識しながらプレイしてました。収録は1人ずつ別々で録ってますから、当時はどんなゲーム内容で他のキャラがどうなってるのかっていうのがわかってなかったんですよね。実際にプレイしたら「あ、これは男の子はハマるだろうな」と思いましたね。ただ……うざったいですね、伊集院って（笑）。

——ことあるごとに出てきますからね。

津野田：出てくるたびに「うるさいんだよ、お前は」って思っちゃいます（笑）。

——まぁ、初期設定は主人公のライバルですから。

津野田：そう…だったんですけどね。ラジオドラマになってからバカになっちゃいましたねー（笑）。私もあんなにバカになるとは思いませんでした。

——「月メモ」の収録の様子はどうですか？

津野田：この間、また半年分のドラマ収録があって、久しぶりにみんな揃って楽しかったですよ。みんなヘンだし仲も良いですから、すごく面白いですよね。まぁ、一番面白くしてるのは小野坂くんと上田くんだとは思いますけど。

——犬みたいにじゃれ合ってるんですか？

津野田：犬……じゃないですね。なんか恐竜同士のじゃれ合いみたいですよ。「そこで技をかけるな、技を！」っていうノリです（笑）。私は「ときめき」のスタジオで初めて「こういうのもアリなのか」っていうのを知りました。私は元々洋画とかのアフレコの方が多かったんですよ。ベテランの方が多いので、緊張しながら〝仕事！〟っていう雰囲気だったんですよね。それが「ときめき」では、いきなりマイク倒すわ、台本ペラペラめくる音入るわっていう状態ですからね〜（笑）。ただコナミの担当の立石さんが結構ノリを大切にする方で、そういう雰囲気を求めているっていうのがわかって……。だから、どこかヘンだと思いつつ〝これでいいのかもしれない〟と思ってますね。

——CDとか聞いてると楽しいですものね。

津野田：素の部分のところが一番楽しいですよね。よく聞いてると、なんか不埒なことを言ってるヤツもいるんですよね。私か、それは！（爆笑）。たまにピーとか入れてくれないとマズイかなっていうことも口にしますけど、まぁ聞き流してください（笑）。

PHOTO／まきたゆういち

初めて美形ができるって喜んだのに……

──「月メモ No.7」で「このボクに勝てるかな?」っていう伊集院のコーナーもできましたね。
津野田：そうですね。でも、伊集院に勝てるものがある人はそうはいないだろうと思いますよ、財・力ともに(笑)。そういえば、伊集院家って何やってる家か正体つかめませんよね。
──世界でも有数の財閥って話ですけど……。
津野田：それにしちゃあ、お爺さんはただの理事長なんでしょう?(笑)。でも、あのノリはラジオになってからみたいなんですけどね。脚本書いてる方がゲームとは違うので、伊集院はああいう出し方をするしかないんでしょうね。
──CDドラマも新シリーズになりましたね。
津野田：はい。前の6話までは朝日奈さんがメインだったんですけど、今回はまた昔のメンバーが活躍するっていう物語なんですよ。前編後編に分かれている1つの話が3本入って、それで6カ月分みたいな形になってるんです。今回、伊集院は3本とも話の要所要所に絡んでくるので、結構しゃべってますよ。ワケのわからない大掛かりな物を持ち出してきたり、溺れながら叫んだりしてて収録は結構大変でした。もう「バカだな、コイツ」って……(爆笑)。
──それは楽しみですね。
津野田：ホントに『ときめき』の中のそれぞれの話なので、昔ながらの『ときめき』が好きな人には楽しいんじゃないかなと思います。ぜひ聴いて下さい。
──それでは、伊集院レイというキャラクターについてお伺いしますが、最初のPCエンジンのときの第一印象って覚えていらっしゃいますか?
津野田：最初に伊集院のイラストと性格についてのコメントが書いてある紙をもらったんです。そのときには「うわー、美形だぁ」と思いましたね。それまで美形って演じたことなかったんですよ。「初めて美形ができる。嬉しいな～」と思いつつ性格の内容を読んでいったら、〝理事長の孫で嫌味でやなヤツ〟とか書いてあるんです。さらに〝女の子になると、優しくておしとやかで……〟って続いてるんですよ。「こいつ、なにヤツ!?」二重人格を通り越して別人じゃないの?」ってビックリでしたよ(笑)。

SPECIAL LONG INTERVIEW

──少女マンガの世界そのままって感じですよね。
津野田：ちょっと宝塚入ってますよね～。だから最初は、「どうすればいいの?」っていう感じだったんです。でも、とりあえず〝主人公のライバル〟って設定なので「カッコつけでやればいいのかな」と思って。それで一番最初に収録したのが、ゲームを宣伝するためのCDだったんですよ。
──小学館の「CD-ROMカプセル4」ですね?
津野田：そう。真美ちゃんとくりんちゃんと上田くんと私の4人で録ったんです。まだどんなキャラなのかわからない状態で演じたので、今のファンの方には「あの頃の声と違いますね」って言われるんです(笑)。その後、台風の日にゲームの収録に行ったんですよ。
──有名な〝台風の日〟ですね。
津野田：ええ。他の人は電話帳くらいあったと聞いてたので結構ビビってたんですけど、私の場合はセリフの量が少なくて20～30枚くらいだったんですよ。私は電話の受け答えとイベントくらいしかないですから結構ラクでした。ただ、最後の告白のところは……いやぁ、つらかったです(笑)。いきなりガラッと変えて女の子で演じたんですけど、もう手を握りしめてツメが食い込むくらい力を入れて演じましたね。男を演じるのはすごくラクなのに(笑)。
──普段は男役が多いんですか?
津野田：そうですね、洋画では大抵男の子やってますし、アニメだとおばさんとか顔の不自由な子とか、美しいとは程遠い系を演じてました。
──ずっと演じてきた上でキャラのイメージは変わってきましたか?
津野田：ゲームの方の印象はあまり変わらないんですけど、ドラマをやったせいでかなりそのイメージが強くなってきちゃいましたね。
──じゃあドラマの方ではずいぶん変わりました?
津野田：あれはかなり悩んだ時期もありましたね。女の子の部分を自分の中で持ち続けちゃうと、あのドラマの役はできないんですよ。もし主人公に恋心を抱いてるとしたら、こんなことは言えないしできないなって……。結局、告白シーンが自分の中にあるとすごく重要な位置を占めちゃうから、それに囚われると役に入れないんですよ。
──ドラマでは女の子っていう設定がまるでないみたいですよね?
津野田：そうなんですよね。だから、それを納得するまでに結構時間かかったんですよ。それに、伊集院は嫌味なヤツだけどあそこまでバカじゃなかったはずだって思ってましたから、いきなり〝うみぶた〟とか言い始めちゃうと、「なんだかなぁ」っていう状態になってしまったんですよ。イルカって読めよ～みたいな(笑)。
──ゲームの設定とは全然違いますよね。
津野田：だから、そこまでいったらもう別人格作るしかないと思って、最終的には「別人だ」と思うようにしたんです。それで「もうギャグメーカーでいいや」って思っちゃったら、なだれ込むように一直線にバカになっちゃいました(笑)。どんどんエスカレートしちゃって、自分でもかなりバカなヤツにしちゃってるところもあるんですけどね。まぁ、本人がこんなヤツなんで勘弁して下さい……はっはー(笑)。
──あの高飛車な物言いとか高笑いは……?
津野田：ああいうセリフ書かれてたら高飛車に言うしかないですもん。あんなこと低姿勢に言ってたら卑屈なヤツになっちゃいますよ(笑)。「ダイアモンドの漬物石……」なんて、どう低姿勢に言えるんだって!(爆笑)。高笑いも、あれは台本に「ハーッハッハッハッ」って書いてあるんですよ。カッコ書きで〝(笑い)〟とか書いてあれば、いろんな笑い方できますけど、カタカナで「ハーッハッハッハ」って書いてあると、そう笑うしかないだろうと。
──鏡さん役の五十嵐麗さんと同じですね。
津野田：ドラマで初めて2人の高笑いの競合みたいのがあって、これは楽しいかもしれないって麗ちゃんと2人で喜んでたんですよ。あのときはコンビ組んでしまいましたからね～(笑)。
──五十嵐さんは笑うと頭が真っ白になっていくとおっしゃってましたが、津野田さんはどうですか?
津野田：私は高笑いすると結構腹筋がツライです。ハ行は腹から出さなきゃならない音なので、笑い続けるときは泣きが入ってしまう(笑)。

▲「『ときめき』のアニメもやってみたい」と語る津野田さん。実写映画の話は出てるけど、アニメも見てみたいよね。もちろん声優変更なしで!

◀「木に登っちゃってもいいですよ」という担当編集の軽はずみな言葉を受けて、ホントに登ってくださりました(笑)。

『ときめき』は綺麗なままでいてほしい

――今まで伊集院を演じてきた中で苦労した点は？
津野田：歌を歌うほうが苦労したかな～？(笑)。演じる方は、もう伊集院の場合は楽しめればいくらでもできるんですけど……歌だけは伊集院で歌えと言われても結構ツライものがあります。伊集院の声のイメージで歌うとなると、やっぱりキーの問題とかあってキツイですね。素で歌ってると「伊集院じゃない」とか言われちゃって。まだ3回ぐらいしか録ってないんですけど、大抵最初のテイクは「まだ伊集院じゃないねー」って必ず言われる(笑)。3テイクくらいで「ようやく入ってきたねー」なんて言われて、「私はイタコか!? 伊集院が乗り移ってきたのか？」って突っ込み入れる状況なんですよ(笑)。
――キャラに対する思い入れの部分ではどうですか？
津野田：もう楽しいキャラですから、それができるってだけでも楽しい部分はありますね。自分は絶対、伊集院みたいに金や人材にモノを言わせてっていうのはできないでしょ？　現実世界とはかなり切り離されてるキャラなので、演じていてすごく面白いですね。ただ、もっと内面的なところを演じられる機会があるといいなと思います。伊集院って素のときにどんなふうにしてるのかっていうのが読めないですよね。性別を取っ払った本質的な伊集院はどういう人なのか、そのへんが見えるような仕事ができたらいいなと思いますね。
――総合的に伊集院レイをどう思ってますか？
津野田：〝バカな子ほど可愛い〟ってやつですね(笑)。今はもうカッコイイとか思わないんですよ。見た目はカッコイイかもしれないけど、性格はマヌケですよね～。でも、女の子の方は女性らしい人なんだろうなと思います。告白シーンの絵がめちゃくちゃ綺麗で、自分ではゲームの中で1、2を争う美しさだなと思ってますから。女の子のときはホントに別人なので、ひっくるめられない状況になってますね。
――話は変わりますけど、去年の12月21日に伊集院家主催……ではないクリスマスパーティが開催されましたが、出演なされた感想を聞かせて下さい。
津野田：初めて人前で歌って踊ったかなって感じですね(笑)。イベント出たのが本当に初めてで、それなのにいきなり歌を歌いましてね～。突っ立って歌うわけにもいかず、しかたないから踊るか、みたいな感じで振り付けを覚えて……。あの振り付けも友達に頼んだんですけど、できたのが2日前っていう状態で時間がなくて大変だったんですよ。結構トラブルも多かったのでつらかったです。
――あの日、午前中に地震があったんですよね？
津野田：そう。地震があって2回も電源落ちちゃって、そのせいで最後のリハーサルできなかったんですよ。結局ぶっつけ本番でした。あとは本番中に電源が落ちないことを祈るだけという、〝やるっきゃない！〟状態でしたね。でも本番は電源も落ちずに、とりあえず無事に終わったので良かったです。
――そんな大変なことになってたんですか。ところでファンの反応はいかがでしたか？
津野田：会場に来てた人の90%以上が男性ですよね。伊集院の場合は女の子のファンが多いので、私なんかが出ていくと「引いちゃうかな？」と思ったんですよ。でも、誰が出てもちゃんとノッて下さったので、優しいお客様だなと思いました。来られなかったお客さんがいっぱいいるって話を聞いたので、今度からもっと広い会場でできればいいですよね。
――これからの『ときめきメモリアル』は、どういうふうに進んでいってほしいと思いますか？
津野田：できればアニメを作ってほしいですね。動きのある映像に声を当ててみたいなとは思います。でもヘタにキャラをいじくり回すよりは、王道でいってほしいと思いますね。「ときめき」は綺麗なままでいてほしいっていうのがありますからね。
――さて、「ときめき」以外のご活動を詳しく教えていただけますか？
津野田：去年の4月からテレビ朝日系でやってます「セーラースターズ」ですが、その中で大気光役を私が演じています。でも、その収録もあと1回を残すのみとなりました。これも「ときめき」効果かもしれないんですけど、男だか女だかわからない役なんですよ。普段は男なんですけど、変身すると女になっちゃうんですよね。なんでこう2WAYの役とか多いんでしょうね～(笑)。「クレヨンしんちゃん」でやってた役は売間久里代っていう女性なんですけど、みんなからオカマに間違えられるセールスレディなんですよ。友達に「ピッタリだね！」って言われて、喜んでいいやら悲しんでいいやら……(笑)。
――洋画の方では何かありますか？
津野田：2年くらい前に半年間のシリーズで深夜枠に放映されてた「ピケットフェンス」っていう作品があるんです。アメリカのある一家のお話で、町で起こった出来事からいろいろと問題提起していくんですけど、エミー賞を2年連続でとってるすごく良い作品なんですよ。その家族の長男で、マシュー・ブロックという11歳の男の子の役を私がやらせていただいてるんです。それが今年4月くらいからまた再開するという話があるんですよ。まだどこで放映されるかわからないんですけど、めちゃくちゃ良い作品なのでぜひ観てもらいたいと思います。あとは、現在劇場公開されてる「ピノキオ」の日本語吹き替え版にも出てます。ピノキオ役をしんちゃんの矢島晶子さんがやってて、いじめっ子のランプイウィックっていう男の子役を私がやってます。ロバの鳴き声までやったんですよ～(笑)。CGの「ピノキオ」なのでディズニー物とはちょっと違うんですけど、興味があったら観てくれると嬉しいなと思います。
――最後にファンの皆さんへメッセージをどうぞ！
津野田：レイちゃんの場合はグッズがあんまりないので、買わなくていいぞ～みたいな(笑)。でもちょっと寂しい気がするのは私も一緒です。まぁ、バカなレイちゃんですけれども、これからも末永く温かく見守っててくれると嬉しいです。

Narumi Tsunoda
SPECIAL LONG INTERVIEW

きらめき情報局

GOODS ビッグポスター

描き下ろし大型ポスター。卒業証書を入れる筒をアレンジした特製ケース付き。サイズ:841mm×1189mm／発売日：2月7日／価格：¥2,000。以前紹介したタオル、ステッカーも同日発売だ。

▲伝説の樹に全14キャラが勢揃いした、卒業記念ポスター。大きめのサイズにピッタリのデザインだ。◀人気のキャラ3人を起用したパジャマのポスター。大きな枕を抱える仕草が○。

PRESENT 大人気賞品

今回はインタビューに登場してくれた、伊集院レイ役の津野田なるみさんのサイン入り画面写真だ。2種類あるから、P147をよく見て好きな方に応募しよう。また、恒例の直筆サイン入り限定版も1名にプレゼント。もちろん新品だから、オルゴールもちゃんと鳴るぞ。

津野田なるみさん直筆サイン入り画面写真 10名

直筆サイン入り限定版 1名

CD 2カ月分まとめてチェック!!

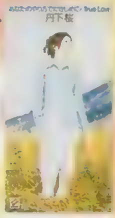
先月ちょっとお休みしちゃったので、今回は2カ月分一気に紹介するぞ。それにしても、「ときめき」関係のCDリリースはとどまるところを知らぬかのように、続々リリースされるよね。ファンには嬉しい悲鳴ってトコかな？

★Love is the one thing in your life／金月真美

昨年11月21日にリリースされたセカンドアルバム「catchy」からのシングルカット。金月さんもお気に入りという、西脇唯作詞・作曲のラブソングだ。カップリングはアルバム未収録曲。

▶キングレコード／発売中／¥1,000／CW:「ふりむかないで」

★あなたのやり方でだきしめて／丹下 桜



ファーストシングルとなるこの曲は、かの香織作詞・作曲。また「金月真美のMOONLIGHT LIPS」のドラマエンディングテーマ「True Love」や、彼女自身によるショートストーリーも収録。

▶キングレコード／発売中／¥1,000／CW:「True Love」、「明日色のベンチ」

★ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ2

今回のオリジナルゲームサントラは、SS版の曲をメタルユーキ氏総指揮により、全170曲を収録。ボーナストラックにはオマケの2曲が加わり、実質172曲という大盤振る舞いだ。

▲キングレコード／発売中／¥4,400

★ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション3

大好評のボーカルCD第3弾。ここでしか聞けないデュエットを多数加えた、全曲新曲の保存版。とくに日本とアメリカを股に掛けて録音された「MIRACLE OF THE CENTURY」や、全男性声優陣による「セラヴィな気持ち」は必聴だ！

▲キングレコード／発売中／¥3,000

★月刊ときめきメモリアル No.6

ドラマ「最後の夏休み」の最終回、海外収録の片桐彩子の「イングリッシュ英語」、古式ゆかりの「バスルームトーク」とボリューム感たっぷりの内容。出演声優数も19名という、ファンにはたまらない仕上がりになっているぞ。

▲キングレコード／発売中／¥2,200

★ときめきメモリアル SOUNDコレクション4

おなじみ「SOUNDコレクション」シリーズの第4弾。ゲームのBGMの中から10曲をセレクトしてアレンジした、秋から春にピッタリのインストゥルメンタル集。好雄や伊集院のテーマ曲も収録されているぞ。ブックレット付き。

▲キングレコード／発売中／¥3,000

★月刊ときめきメモリアル No.7

ドラマの新シリーズがスタート。伊集院レイのコーナー「このボクに勝てるかな？」や、美樹原愛の「動物伝言板」も収録。そして小野坂昌也さんと菊池志穂さんの新曲もバッチリ入っているぞ。「きらめき高校男子更衣室」も健在。

▲キングレコード／発売中／¥2,200

★金月真美の Story Telling

シナリオ・構成・キャスティングをすべて金月さんがプロデュースした、オリジナルの6つのオムニバスストーリーで綴るCDドラマ。「ときめき」でおなじみの声優陣以外にも、かないみかさんや速水奨さんなども出演してるぞ。

▲キングレコード／発売中／¥2,800

★金月真美MOONLIGHT LIPSラジオデイズに恋をして！

金月真美&丹下桜主演で好評のラジオ番組のCD化。コンセプトは「ラジオ制作現場を舞台に展開する恋愛ドラマ」という一風変わったもの。実際にラジオを聴いている感覚を憶える作りは素晴らしく、聴きごたえ十分！

▲キングレコード／2月5日発売／¥2,800

★My Sweet Valentine／藤崎詩織

いわゆるヴァーチャルアイドル・藤崎詩織がバレンタインデーに贈るファーストアルバム。シングル「教えてMr.Sky」などを含む6曲＋カラオケ2曲を収録。岡村孝子の名曲「夢をあきらめないで」もカバーしているぞ。

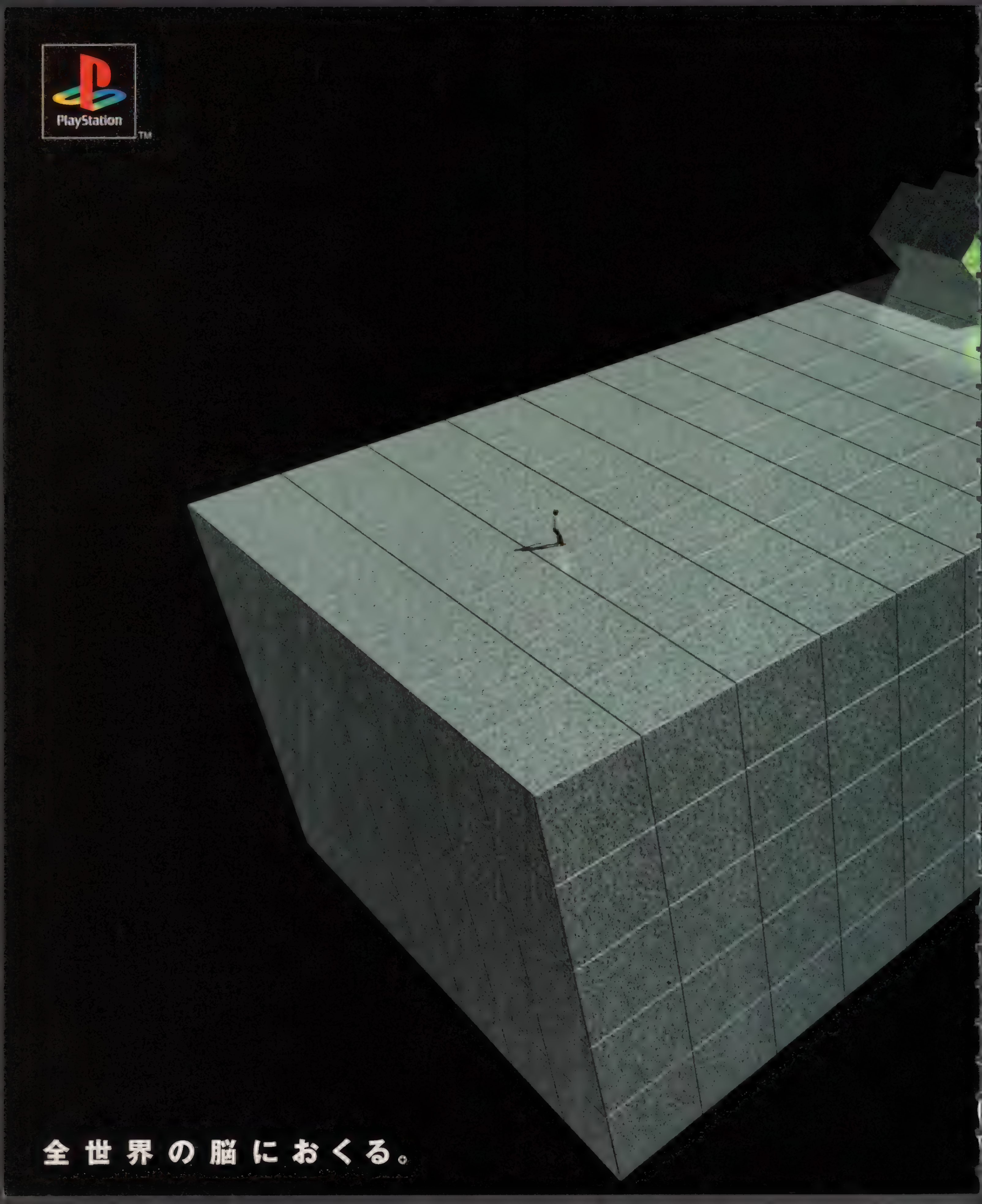
▲キングレコード／2月14日発売／¥2,800

応募のしかた

P147を見て商品番号をチェックし、応募のきまりにしたがって付属のアンケートハガキで応募してください。

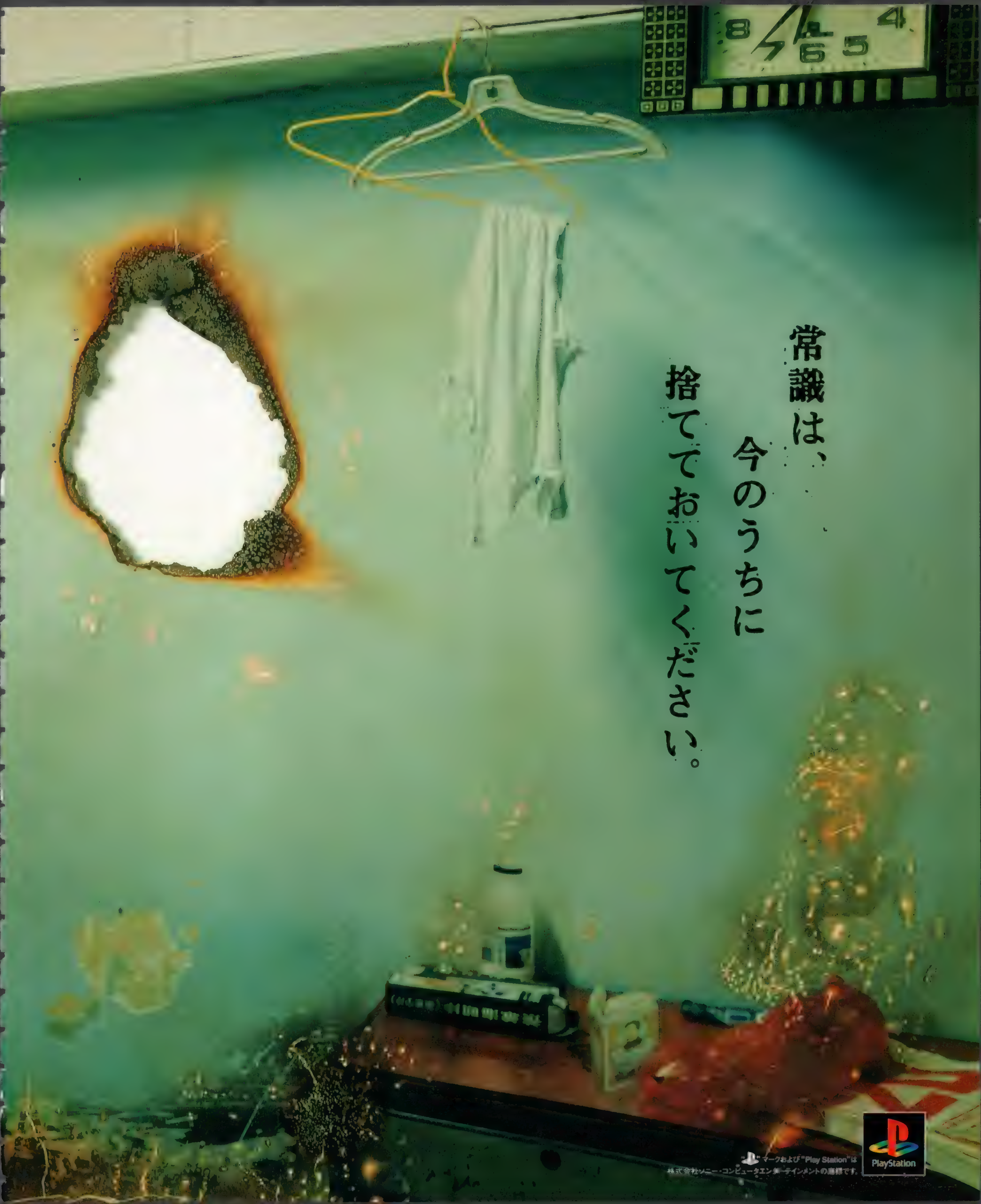
今後の発売スケジュール

月刊ときめきメモリアル No.8	3月5日発売／¥2,200
金月真美 MOONLIGHT LIPS 2	3月5日発売／¥2,800
長沢ゆりかセカンドアルバム(タイトル未定)	3月5日発売／¥3,000
'97 月刊ときめきメモリアル 春の増刊号(2枚組)	3月26日発売／¥3,500


PlayStation
全世界の脳におくる。

I.Q
Intelligent Qube
1997年1月31日発売
標準価格4,800円(税抜)
© 1997 Sony Computer Entertainment Inc. SCPS 10029
SONY
商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
“GARAGE”はインターネット上で“PlayStation”の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/

Sony Music Entertainment
あなたは、まだ気づいていない。
毎日の何かが、歪み始めていることを。
これは単なるゲームではなく、
あなたの価値観を崩壊させてしまうかもしれない。
闇と謎を飲み込み続けたカオスの都市、香港。
あなたさえその気になれば、九龍の異界は、
大歓迎で門を開く。
臆病者は、見てはいけない……
KOWLOON'S GATE
超三次元迷宮遊戯
クーロンズ・ゲート
2月28日発売（予定）
4枚組7,800円
初回生産限定版：特製ケースに108P豪華ブックレット封入
クーロンズ・ゲート発売記念キャンペーン「7.1香港返還」体験ツアー ペアーでご招待！
超三次元迷宮遊戯「クー◯ンズ・ゲート」左の◯に当てはまる言葉をお答えください。
'97年6月28日成田発）1組2名様 九龍賞：「クーロンズ・ゲート」特製スカジャン 50名様
テレホンカード 100名様 応募方法 官製ハガキに、クイズの答、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、〒150
渋谷1-11-12渋谷諸戸ビル3F (株)ソニー・ミュージックエンタテインメント「クーロンズ・ゲート発売記念キャンペーン」
ご応募ください。締切は'97年4月30日（当日消印有効）。
航空券及び宿泊費以外の費用・税金等は当選者ご自身のご負担となります。


常識は、
今のうちに
捨てておいてください。
"PS"マークおよび"Play Station"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation

出会いと再会。1991～1997

91年夏に発売されたファイナルファンタジーⅣが、新たにオープニング等にCGムービーを加えて、プレイステーションに完全移植。全シリーズ中でも、とりわけストーリー面の評価が高い「Ⅳ」。あの感動をもう一度という人に、そして「Ⅶ」で初めてFFワールドの魅力を知る人におくる、永遠の名作です。

友との旅立ち

バロンの飛空艇団「赤い翼」隊長セシルは、
非情な王の命令で魔法王国ミシディアを攻撃し、
水のクリスタルを手に入れる。
しかし王の怒りを買って解任。
親友の竜騎士カインとともに城を後にする。

出会いと別れと

セシルにほのかな恋心をよせるローザ、
謎の少女リディア、
忍者エッジ、幼い魔道士パロムとポロム…
多くの出会いと別れを通して、
世界の謎が明かされていく。

シドの発明・チョコボの進化

発明家シドは次々と
新型の飛空艇を開発し、旅の手助けをしてくれる。
またチョコボも、飛空タイプなど
シリーズ最多の亜種が登場。
世界のどこかには「チョコボの森」も!?

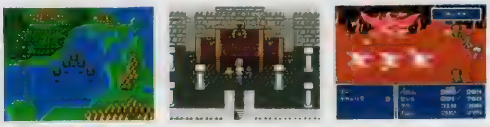
幻界に生きる者・悪をなす者

FF伝統の、召喚魔法。Ⅳでは、
召喚獣たちの住む「幻界」への扉も開かれている。
旅の行く手をはばむモンスターも個性派ぞろい。
メーガス三姉妹の連携プレイには
悩まされることだろう。

プレイステーション版 1997年春発売

ファイナルファンタジーⅣ

価格未定　イラストレーション／天野喜孝

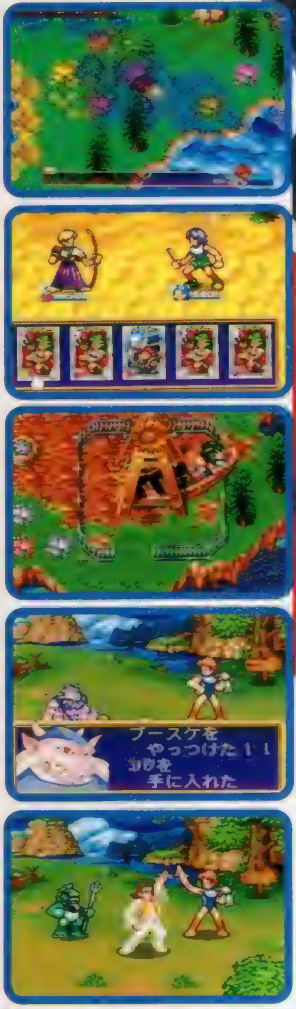


※画面はすべて開発中のものです。

SQUARESOFT
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー　©1991/1997 スクウェア

PlayStation

南寿町商店街が、だ・大ピ～ンチ!!
町にはヘンテコリンな魔物があふれだし、
八百屋も魚屋も商売上がったりだァ!
この困った事件に南寿高校の花の女子高校生
赤城杏たちが勇敢?に立ち上がった!
このドタバタ劇の結末はいかに!?



※写真は開発中の画面です 実際と異なる場合がありますのでご了承ください

どこにでもありそうなありふれた町、南寿町商店街にある日
突然わけの解らない魔物がゴチャゴチャとあふれだしました。
これは創造神ナージュが創った、異世界からの侵略だったのです。
南寿高校の赤城杏は、仲のよい商店街のおじちゃん、おばちゃん
たちを助けるために、異世界の穴に友だちとともに飛び込みました。
物語は事件の鍵を握っているナージュ像をめぐり、異世界を舞台に
女子高生たちが騒動を繰り広げるシミュレーションRPGゲームです。
さぁ、女子高生たちはナージュ像を取り戻し、南寿町商店街に再び平和をもたらすことができるのでしょうか?

シミュレーションRPG "ナージュ・リーブル"　'97年2月21日発売予定　予価5,800円(税別)

"PlayStationロゴ" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

株式会社 バリエ
VARIE CORPORATION
〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード鴻(タマ)2F TEL.03-5389-5115

PlayStation
美少女戦略SLGの最終兵器、ついに登場!
少女たちは、この星の守護神となるのか。
CD 3 枚組 5,800円（税抜）
絶賛発売中!!
初回限定プレミアム
ゲームとはキャスティングが違う「はるかぜ戦隊Vフォース」プロモーションビデオ プレゼント
はるかぜ戦隊
Vフォース
総動画数15,800枚、実に60分を超える大作アニメーション搭載
サウンドトラックアルバム
好評絶賛発売中 価格2,000円
GAME SOUND COLLECTION Vol.5
はるかぜ戦隊Vフォース
奈月（CV:白鳥由里）が歌うスペシャルトラック「WIND」を収録!
発売元●株式会社MEM NEOレーベル
販売元●BMGビクター株式会社
はるかぜ戦隊Vフォース 公式ガイドブック
好評絶賛発売中 価格980円（本体価格951円）
オールカラー96P
全15マップの攻略はもちろん、ユニットデータも一挙に紹介
発行所●毎日コミュニケーションズ
小説化決定「はるかぜ戦隊Vフォース」
更にパワーアップして電撃文庫より1997年春発売予定!
発 行●メディアワークス
発 売●主婦の友社
CDドラマ化決定「はるかぜ戦隊Vフォース」
1997年春発売予定!
発売元/販売元●BMGビクター株式会社
ラジオドラマ化決定
1997年1月中旬よりON AIR開始
●金曜26:30～TOKYO FM
「YAOちゃんのラジコミPLAY☆LAND」
あの娘たちにラジオでも会える…。
臨場感をさらに高める豪華声優陣が、この作品のために一挙大集合
CAST
■葵 奈月 白鳥 由里
■葵 美月 今井 由香
■葵 華月 天野 由梨
■中本 数魔：三木眞一郎
■織田 雪菜：矢島 晶子
■ガ イ チ：水谷 優子
■イ ク ト：山口 勝平
■モラレイ：速水 奨
■ゲルーヌ：平松 晶子
■フレイア：折笠 愛
■ザ イ：置鮎龍太郎
■ナレーション：堀内 賢雄
（ほか総勢21名）
© VING 199
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話：☎ 03-3492-1079（土・日・祝日を除く13:00～17:00）
この画面は開発中のものです。
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

一緒にいようよ！
読めば会える。メディアワークスの女の子満載コミックス
電撃コミックス（B6判）
Eternal Melody
エターナルメロディ
公式コミックファンブック
コミックで楽しむ「エターナル」の世界！
風上 旬、青紀やまとほか、多彩な執筆陣によるコミックのほか、ゲームガイドも載っているのだ。ファンは必見!!
好評発売中
定価690円
抽選で50名に当たるオリジナルグッズプレゼントの特典付き！
PS版、SS版ソフト 好評発売中！
「エターナルメロディ完全攻略ガイド 定価980円」
電撃コミックスEX
ドラゴンナイト4①
冨樫
2/27発売予定
予価880円
大人気美少女SLGがコミックになって登場。ヤマトカケルと少女たちの冒険を、冨樫が壮大なスケールで描く！
好評発売中
数奇な運命を背負った二組の兄弟…
リスティス①
うたたねひろゆき
定価980円
人気育成ゲームのショートコミック集
がんばれプリンセスちゃん
ひぐちきみこ
定価980円
人気アイドル育成ゲームがコミックに！
誕生～Debut～
蘭宮 涼
定価880円
ゲームオリジナルスタッフ完全協力！
メルクリウスプリティ①
西野司 キャラクター原案／中村博文
定価800円
©GAINAX ©HEAD ROOM ©HEAD ROOM・LONGSHOT ©メディアワークス ©elf
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
▶03・5281・6213（メディアワークス・コミック編集部）

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

ついに、うわさの大作RPGが発売されました。PS本体といっしょに買ったという人も多いかと思います。そういう人は、これを機会に、他のソフトもチェックしてみよう。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
「リッジレボ」の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

厚美清司
レトロゲーやヘンなゲームには人一倍精通している枯れたライター。実生活は干涸らびている。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「エターナル～」などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

ネオ入道
入道はスポーツゲームが好き。入道はヘンな海外ゲームが好き。入道は携帯モノが大好き。以上。

城 イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

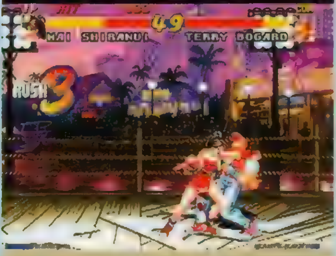
ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

ウキキ松岡
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している、超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

リアルバウト餓狼伝説

■SNK■対戦ACT
■1月10日■¥5,800



アーケードやネオジオで人気を博した対戦ACT『餓狼伝説』シリーズの移植作。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエーター

しばらく仕事以外でゲームをやっていなかったんですが、最近連続してゲームをやりました。粗いところも多々あるけど面白かったのが『クロックタワー2』。やたらとはまっているのが『ソウルエッジ』。でも、いちばんプレイしているのは『闘魂烈伝2』だったりする(笑)。

ロードは遅いが、耐えられないほどではない。2Dタイプとしてはグラフィックは及第点だと思う。極端にコンピュータが陰険で1人で遊ぶのはキツい。抜群に面白いのはLRコントロール。必殺技の割り当てができるようになっていて、初心者でも必殺技がバリバリ出せるのは楽しい。むろん、この機能を使うと歩きながら、タメ技が出せたりするからゲームバランスはムチャクチャになるが面白いのは確か。かなり楽しめる。

70

ウォルフ中村

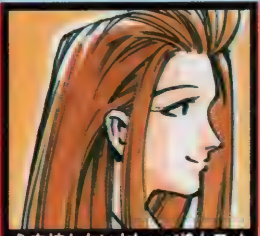
格闘・SPGの好きなベテラン

私がたまに書く「クリアまでの所要時間」はストップウォッチで実際に計ったものです。セーブデータに時間表示がついているものもあるけど、あれだとカウントされない時間があり誤差が出るので。P.S 森博嗣氏のミステリー小説、最新巻読了。3カ月ごとに出ているのが驚異的。うれしいけど(笑)。

ゲーセンではイマイチ盛り上がらなかったものの、デキ（PS版含む）は悪くない。ただ、例によって読み込み時間は長め（1キャラ10秒程度にはなったが)。それだけに同キャラでコンティニューするときもキャラ選択画面まで戻されるのが痛い。また、LRコントロールはうれしいが、ボタンコンフィグ自体はイマイチ。◎ボタン等はLRに割り振れず、同時押しボタンも設定不可能。プレイ中に変更できない点もガッカリ。

80

なんでもゆうこ


心を持たないおしゃべりムスメ

ふと思い立って、約1年ぶりに『エースコンバット』をプレイしてみました。前は苦労したはずの渓谷やラストステージが、なぜか楽勝でクリアできてかなりウキウキ気分に。調子に乗って『リッジレボ』もやってみると、壁にぶつかるわデビルカーには勝てないわでショック大。どうしてなの？

コンビネーション技をズバズバ出しあうスピーディで刺激的な戦闘は、どうやら私には向いてないらしくって、COM戦でさえボコボコにされちゃう始末。対戦前のロードも長め（10秒強）で、死にまくってロードばっかりだったから、さらにゲッソリ。でもね、純粋にこの手の対戦格闘が好きな人なら、楽しめる内容ではあるんです。ムネも揺れるし。格闘以外の部分でのボタン操作の面で少しわずらわしさを感じました。

75

Part2代表 ジュピター藤平

それぞれのスペシャリストたち

コンビニで『FFⅦ』を予約しました。お店のお姉ちゃんもなんだか不慣れで、長時間レジで待たされ、たいそう恥ずかしい思いをしました。『ブシドーブレード』なんかはコンビニ売り専用だってことで、またこんな思いをしなくちゃいけないのかなぁ。とりあえず、販売形態を一考していただきたい。

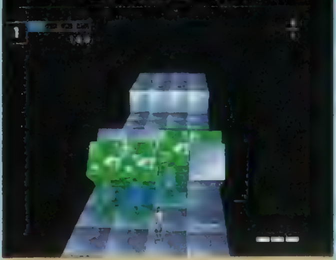
〈レビュアー・ジュピター藤平〉
ロードは少々長めなものの、ゲーム自体の移植度は高い。LRコントロールシステムも、好きなボタンに好きな技を割り振ることができるようになって、より使いやすくなった。ただ、テリー対ギースの戦闘前デモとか舞のパーフェクト勝利時の着替えなどがカットされているのが納得いかない。こういうキャラクター性は、このゲームの場合非常に重要なファクターなのに。

70

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

I.Q ～インテリジェントキューブ～

■SCE■PZG
■1月31日■¥4,800



迫ってくるキューブを消していくアクションPZG。ルールは単純だが、奥が深い。

アイデア、グラフィックの処理、サウンドなどはいいと思う。問題なのは操作系と表示。視点が頻繁に移動するために、消せるブロックを間違いやすい。次に、どれだけ後ろに道が残っているのかわからない。そして、マークする床を間違えやすいと問題だらけなのだ。ACTとPZGの組み合わせで操作性が悪く見通しが悪いのでは、イライラするだけではないか。ちょっとした改良で面白いゲームになっただけに残念だ。

50

空間把握能力と、タイミングよく操作する指先のテクが求められる。ただ、システムは面白いのに操作性が悪くて…。人型カーソルは微妙な操作が難しい（ブロックをすり抜けられるようにするためだろうが）、視点がどれも見づらい（マーキング位置すらわかりにくい）、崖の位置がわからない（簡易マップが欲しい）etc.「高いIQを得るには、そこまで覚えろ」ということなのかもしれない。でも不親切すぎるのもねぇ。

70

ルールが簡単だからとっつきやすいけど、瞬時に複数のことを判断したり、先を読みながらゲームを進めたりと、なかなか頭を使うゲームです。難易度の上がり方もバッチリのタイミングで、プレイヤーと一緒にジワジワとレベルアップしてくれるから、中毒性はけっこう高いはず。ただしキューブがぴったりくっついているから、目測を誤っちゃうこともしばしば。せめて列ごとに色を変えてわかりやすくしてほしかったなあ。

80

〈レビュアー　TAC★〉

アクションPZGが嫌いじゃなければ絶対買い。画面も地味だし、少しプレイしただけでは楽しさがわかりにくいかもしれない。でも、ルールは簡単なんで、とにかくしばらくやってみるべし。迫ってくるキューブに追い立てられる感覚的な部分の楽しさと、いかに効率よくキューブを沈めていくかという思考性の高さ、奥の深さ、ともにすばらしい仕上がりだというのがわかってくる。

90

ドラゴンナイト4

■バンプレスト■SLG
■2月7日■¥6,800

パソコンで大人気となったSLG『ドラゴンナイト4』の移植作。美少女キャラが多数登場。

キャラは及第。戦闘はアニメを見ると遅いと感じるが、オフにすると快適。このゲームはギャルゲーの部類だが、難易度がハンパではない。イージーにクリアすることは不可能。マップは陰険にできているは、コンピュータの思考はエグいはと、とんでもない目に会う。でも、本気でやると非常に頭を使えて楽しいので、お気楽じゃないギャルゲーがしたい人にはオススメ。逆に、お気楽にやりたい人は手を出してはいけない。

70

戦闘アニメのオフ機能は便利だし、操作性も良好だ。シナリオ、キャラ、職業のオリジナル部分も違和感なく楽しめる。ただ、肝心のゲームバランスが…。敵がパソコン版より強く設定されている（思考自体は弱い）ため、うまくキャラを育てないとクリアできなくなる可能性が出てくるのだ（最終面でハマる人も多いはず）。ロード時等にデータの一覧が出ないのも痛い。あとサラのデート内容、順番が前後してるんですけど…。

70

女の子と密会できたり、ちょっとエッチなグラフィックがあったりと、それなりに楽しめたかな。独特のハチャメチャな雰囲気もおもしろいし。だけど重要なシーンがスッポリ抜けてるのはやっぱり不自然で、ギャルゲーというよりは中途半端なエロゲーって感じがしました。パソコン版経験者は不完全燃焼を起こしちゃうかもね。戦闘はターン数制限があるおかげで中盤からは難易度アップ。女の子を守るのに苦労しました。

75

<レビュアー　ウキキ松崎>

パソコン版のHなイベントなどはなくなっている。しかし、コンシューマーゲームとして面白いレベルに仕上がっているのはスゴイ。また、「親密化イベント」や2周目の展開などのオリジナル要素も気に入った。ただ、戦闘シーンの難易度がかなり高いので（パソコン版よりも！）、万人向きとは言いがたいのが残念。ターン制限をなくすなどの「遊びやすさ」を重視してほしかった。

75

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

上海 Great Moments

■サンソフト
■PZG
■1月17日
■¥6,500

同じ絵柄の牌を見つけだして消していくPZG。さまざまなモードが用意されている。

がんの字

映像面での演出の凝りようはとてつもない。牌を消したときの細かいムービーや、ステージクリア後に見られるビデオクリップはクオリティとバリエーションの両方においてかなりポイントが高い。おかげで、ステージをクリアする楽しみは飛躍的にアップしているぞ。それでいて、ヘルプ機能などプレイヤーに対する細やかな配慮も忘れていないところがまた心憎い。時間も仕事も忘れて（←コラ）ハマれる1本だ。

85

Z佐藤

通常の上海モードのほか、牌の積み方がアレンジされている北京や万里の長城も楽しめるなど、プレイモードがとっても豊富。牌の絵柄もたくさんあり自由に変えられるのもウレシイ限り。ただ「上海」で毎度指摘される「積み上げられている牌の高低差がわかりにくい」という問題点が、イマイチ解決されていない感じ。やはりそこがポイントとなるのでもう少し煮詰めてほしかったな。操作性やシステムに関しては○なんだけどね。

70

きゅー爆っく!!

■アクティビジョン・ジャパン
■ACT
■12月27日
■¥5,800

くるくると回転する競技場を舞台に行われるサバイバル・ゲームを題材にしたACT。

咲イトム

部屋全体を回転させるのがクリアの鍵という、PZGの要素もあるACT。アイデアは悪くなかったと思うけれど、それだけではゲームとして弱すぎて、すぐに飽きてしまう。背景の奥の方の位置関係などもわかりにくく、もう少し工夫がほしかった。また、多人数でプレイすると、ゴチャゴチャしてしまって何が何だかわからなくなってしまうのも残念。時間制限もあるので、ジックリ考えてプレイしたい人には向いていないぞ。

40

ゆかマン

PZG的要素を含んだACTなんですが、なんか不思議なセンスを感じるゲームです。1人でプレイしているぶんにはまぁ面白いんですが、対戦、特に対COM戦になると急に理不尽になります。キャラがえらく小さいので、何をやっているかよくわからないうちにやられてしまうんですよ、これが。1人プレイより対戦プレイのほうがつまらないというのはちょっと…。PZGとして見れば悪くないんですがねぇ…。

50

同級生麻雀

■ユーメディア
■TBL
■1月17日
■¥6,800

大人気AVG「同級生」の魅力的なキャラたちが登場する麻雀ソフト。

ジュピター藤平

よくあるタイプのナンパなギャル麻雀ではない。ギャル麻雀だと思っている人は手を出しちゃダメだ。初心者では、女の子に勝つのはけっこう困難。残りの2人が、気持ちいいくらい女の子を援護射撃するしね（負けていても、安手で自ら半荘終わらせちゃったりするし）。エンディングまでは相当回数半荘をこなさなければならないし、勝負自体も前述のとおりだし…。その半端な難度は、どの層をターゲットにしているのか疑問。

55

がんの字

「同級生」を麻雀ゲームにすると、なるほどこうなるのねって感じ。「同級生」のAVGとしてのシステムを色濃く残すストーリーモードは、エンディング見たさもあって結構ハマれる。純粋に難易度が高く、ハッピーエンドに到達するのが至難の技なのを差し引いても、ポイントは高め。ただ、過激なHの描写はもちろん、脱衣もまったくなしの内容に原作を知るプレイヤーは違和感というか物足りなさを感じてしまうかも。

75

レイ・トレーサー

■タイトー
■RCG
■1月17日
■¥5,800

ニトロでダッシュしたり、敵車に体当たりして暴走集団と戦うRCG。

ジュピター藤平 85

「チェイスHQ」の流れをくむシステムのRCG。とかく大味になりがちだった従来のシリーズ作と比べると、ライン取りやドリフトの感覚などが秀逸で、かなり気持ちのいいRCGになっている。特に評価したいのが、画面内で自分の車が出ている部分。ここでの車のグラフィックがすばらしく、ドライビング感覚も良好。この視点では、PSトップクラスのプレイ感といえる。ステージが全6ステージと少ない点だけが残念だ。

城イトム 60

障害物を蹴散らし、ライバルカーを体当たりでぶっつぶすのが楽しいRCG。ただ、そんな理屈抜きの爽快さを追求したタイプだけに、緻密なライン取りなどを目指した繊細なプレイには向いていない。残念なのは、破壊目標のマシンに近づくと相手のスピードが上がるのだけれど、その処理があからさますぎる点。相手の横に並ぶことすら不可能なのはちょっと納得できない。簡単なモードを選んでも、クリアは難しめだ。

HAUNTEDじゃんくしょん

■メディアワークス
■PZG
■1月17日
■¥5,800

夢来鳥ねむ原作のコミック「HAUNTEDじゃんくしょん」のキャラが登場するPZG。

がんの字 70

原作のファンなもので、とても楽しみにしていたのだけど。なるほどこんなゲームでしたか。ルールは明瞭でわかりやすく、パズルゲームに不可欠な「とっつきやすさ」の条件はちゃんとクリアされている。それでいて、プレイには生徒会メダルとの色合わせや、ボールのズレる方向を考慮することが必要になるため、かなり奥の深いパズルが楽しめるぞ。少し連鎖の爽快感に欠けるかな、という気はしたが、悪くはないデキ。

Z佐藤 60

基本システムはわりとオーソドックスなタイプのPZGだが、中心軸を動かせたり違う色のボールの四方を囲んでも消せるなど新アイデアが詰まっていてグー。しかし選んだキャラによっての個人差に乏しく、誰をマイキャラにしても同じような気が。それと連鎖をしたときなどのリアクションもこじんまりとしている感じ。有名声優さんを起用しているだけに残念だな。2P対戦だとそういったことも気にならずに白熱するが。

峠MAX 最速ドリフトマスター

■アトラス
■RCG
■1月24日
■¥5,800

オリジナルのコースが作成できるRCG。天候や時間帯も選べ、車種も21種類と豊富。

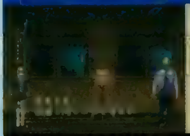
なんてもゆうこ 65

RCGでは珍しく、最初から20台以上の車が使えるんだけど、フラつきやすかったり、ドリフトしまくったりっていうクセの強いものばかり。チューンしてクセまでは矯正できないし、慣れるしかないみたい。ただ、敵車や壁にぶつかっても大幅には減速しないし、ほとんどはアクセル全開で走れるから、難易度は低め。簡単にドリフトできちゃうのも、本当はRCG初心者向けのゲームだからなのかもしれません。

城イトム 45

敵車や壁との当たり判定の処理があまりに不自然。そして敵車と自分の距離、あるいはゴールまでの距離が把握しにくく、自車の動きも操作の腕前が車の動きに反映されにくいバランスで、どうもやる気をそがれてしまう（ネジコン使用時も同じ）。豊富な車種はカーマニアの心をくすぐるし、ストーリーモードなども評価に値すると思う。でも、このバランスのためにこれらが生きていないのが、なんとも残念に思えた。

ゲゲゲの鬼太郎



■バンダイ
■AVG
■1月24日
■¥6,800

名作アニメ「ゲゲゲの鬼太郎」のゲーム化。原作の雰囲気が存分に楽しめるAVG。

厚美清司 80

プレイヤーのオプションのように、自分についてくる鬼太郎がカワイイです。こちらがダッシュで走って振り返って見ると、遠くのほうから鬼太郎がタッタッタッと走ってくる。鬼太郎がこんなにも足が遅いなんて…。でも妖怪と戦うときはけっこうカッコイイですけどね。で、ゲーム本編となると、探索ものとしてはまずまずで、グッドエンドを迎える条件がちょっと難しいかも。マップが取説に載っているのは良。

ゆかマン 85

すいません。私このゲームのことを「どーせまた安易なポリゴンモノだろ」とか思っていました。で、実際にプレイしていて4回ほど叫びました。特に学校編の冒頭は本当に怖いです。肉人形編も横溝正史か江戸川乱歩か、って雰囲気でした（ゲゲゲの森編は少し毛色が違いますが）。ただ、AVGとして見た場合の難易度がかなり高いのと、操作系の不親切な部分が、人によってはマイナスに感じるだろう、というのが残念ですね。

恐怖新聞

■ユタカ
■AVG
■1月24日
■¥5,800

つのだじろう原作のコミック「恐怖新聞」のゲーム化。映画的な作りを意識したAVG。

なんてもゆうこ 70

「怖さ」っていうより全体に「不吉」な気配が漂ってる印象。寿命が縮まる新聞を夜中に幽霊が運んでくるなんてゲームとはわかっていても気味悪いし、声優さんの熱演でさらにイヤ～な感じが出てます。ゾクゾクしたい人は暗闇でのプレイがオススメですね。1シナリオ約30分でクリアできちゃうのは、ちょっと物足りなかった気がするけど。あと、文字送りボタンと決定ボタンが同じなので、何度か選択ミスしちゃいました…。

厚美清司 50

私の場合、霊感がほとんどないというか、霊の怖さに対してピンとこないので、プレイしていて怖いとは全然思わなかったですね。非常に淡泊な画面構成で演出も希薄だし、なんとなく終わったって感じ。選択肢による展開の変化には、興味を覚えましたが…。グッドな展開よりバッドな展開のほうが面白いんだけど、なぜかバッドで進めていくと、やたらと熱暴走（サンプル版ですが）するのは何かの呪いなんでしょうか。

西陣パチンコ天国 Vol.1

■KSS
■ETC
■1月31日
■¥5,800

さまざまな機種でパチンコが楽しめる、本格的なパチンコソフト。

オヤジ西田 50

タイトルから判断すると、どうやらSFCからの続編ものみたい。PSになって何が変わったかというと……グラフィックだけ。たしかに台の液晶部分などは、実機とほぼ変わらないまでに再現されている。だけどファンにしてみれば、PSならではの"何か"を期待するわけで、それがグラフィックだけではね。新規ユーザーはそれでも満足なのかしら。収録台は古めだしモードは2つだけだし、ボリューム感はないっす。

ドワーフ西谷 60

よくあるタイプのパチンコ台シミュレータ。作りに新鮮味はないが、「CR花満開」を筆頭に、いわゆる"名機"がそろっているのが、うれしいところ。台の再現性も十分満足できるレベルだ。2～3年前の人気台がメイン（もちろん現役機種もある）なので実用性は今ひとつだが、コレクターズアイテム的な価値もあるので、そのあたりには目をつぶってしまおう。もっとも、本誌の読者層を考えると点数は辛目にせざるを得ないが。

STAR WARS DARK FORCES

■BPS
■STG
■1月31日
■¥5,800

映画「スターウォーズ」の世界をリアルに再現した3D・STG。

厚美清司 50

「SW」は好きですが、このゲームはパスします。私はもともとこのタイプの3Dゲームには魅力を感じない人なので、そういう立場の人間の評価だと思ってください。ジャンプで段差を越えていく立体的なマップの中を探索する面白さはあるのですが、同じ「SW」の3D・STGなら『レベルアサルト』のようなステージ構成のほうがいいです。とにかく「レベルアサルト」にホレきってますんで、アレに並ぶぐらいじゃないと…。

TAC★ 75

シナリオが映画版のサイドストーリーになっている部分もあり、映画版と平行して話が進むので、個人的にはかなり燃えた。ゲーム自体は「DOOM」系の3Dアクションで、序盤からマップが複雑だったり、敵が多かったりして、難易度は高め。まあ、イージー設定にもできるし、やられたときの復活の状態がわりと有利なんで、3Dはダメって人以外は大丈夫でしょう。「スターウォーズ」ファンになら、オススメできる。

アイアンマン／XO

■アクレイムジャパン
■ACT
■1月31日
■¥5,800

アメリカで大人気のコミック「アイアンマン」と「XO」のヒーローが活躍するACT。

TAC★ 60

横スクロールのみだけど、背景に奥行きがあって、奥の敵を攻撃できたりなど、ステージの演出はかなりカッコいい感じ。バランスのほうはあいかわらずの洋ゲーテイストだけど、許容できる範囲内だし、とりあえず、洋ゲーが大丈夫な人なら買ってもOK。でもキャラゲーなんで、アクレイムコミックスのヒーロー、XOマノウォーはともかく、アイアンマンも知らない人は、やめておいたほうがいいでしょう。

城イトム 50

敵の攻撃があまりに単調で、淡々としたプレイになりがち。そしてゲームバランスもかなり大雑把。たとえば、一番簡単なモードを選択したとしても、後半はパワーアップを最強状態にしていないと話にならないくらい（残機で継続してプレイしてもダメ）。海外ゲームらしい味は確かにあるけれど、ちょっとこれではツラいと思う。いったんPSの電源を切ってしまうと、コンティニューがパスワードでしか行えない点も不満。

BURNING ROAD

■ビック東海
■RCG
■1月31日
■¥5,800

レーシングタイプ、バギータイプなど、さまざまなタイプの車でレースを楽しめるRCG。

がんの字

選択した車種で程度の違いはあれど、マイカーのアバウトな操作感覚といったら、もはや制御不能な感じ。これがゲームを面白くしている側面もあることを認識しつつも、僕はちょっとなじめなかった。パワーで他者をけ散らして上位をぶんどる豪快な楽しさは魅力だが、それゆえ、抜きつ抜かれつのテクニックを駆使したかけ引きの要素は薄い。いちおうライン取りなどの細かい戦略も求められるが、作品自体はかなり大味だ。

55

ゆかマン

なんというか、今までのPSのRCGとはちょっと毛色の違うゲームです。コースレイアウトや敵の挙動に納得のいかないところが結構ありますが、慣れるとそこそこ気持ちよく走れます。まぁ、言ってしまえば、例の馬が出てくるRCGなんですけどね(BGMでタイトル曲歌うし)。特にオススメはしませんが、悪いゲームではないので、サターン持ってません、という人は買っても損はしないんじゃないでしょうか。

65

プロロジック麻雀 牌神

■アクエス
■TBL
■1月31日
■¥5,800

思考パターンを設定してオリジナルの雀士を作ることができる麻雀ソフト。

ジュピター藤平

負けが許されない麻雀勝負ってのがまずそそられる。実況もなかなかおもしろい(ときとしてムカつく)。が、このゲームの魅力はそこではない。ロジックを組んで雀士を作る、これが非常に熱いのだ。ただ、なにせ作るのが雀士なので、結構ディープな麻雀知識がないと追いつかない。もちろん、ロジックの知識も必須。ただ、数回勝負しないと作った雀士の強さが見えてこないので、知識さえあれば長く楽しめるゲームだ。

70

オヤジ西岡

プレイヤー自らが麻雀を打つモードは、テンポが良くてサクサク進むし、何より福井アナの実況がいい味を出しています。さてロジックの方ですが、やはり敷居が高いのは否めませんね。が、本気でやり始めると、これはハマると思います。条件と指向を組み合わせていくことで、実に細かくプログラミングできます。ただ、ロジック雀士が活躍できる専用モードがあれば、もっと目的が持てて良かったのに、と少し残念。

75

厄痛 〜呪いのゲーム〜

■アイディアファクトリー
■AVG
■2月7日
■¥5,800

ザッピング・システムを採用したAVG。作品全体に陰気な雰囲気がただよう。

厚美清司

今回ストーリーをマジに作りすぎたというか、前作のようなはじけたセンスがなくて残念。しかもプレイヤーが名前をつけたキャラが4周目でやっと選択できるようになるんですが、この話が最も面白くないです。何もわからない状態でプレイした序盤のほうは面白かったのですが、選択キャラが増えてストーリーの全貌がわかるに従って退屈になってしまいました。もうちょっとブチきれたストーリーを期待していたのに…。

50

ネオ入道

CGのクオリティは確実に上がっています。1シーンごとの表現力、見た目のインパクトは3〜5倍増ってな感じになっています…が…。なんだろうな、ちょっと違うんです、「期待していたモノ」とは。アイディアファクトリーで、しかも監修は日野日出志とくれば、モチッとね、モチッとイッちゃっててゲヘゲヘなノリをね、うん……。断言しましょうか、シナリオの「文章」の問題です。前作の「キ○○イ力」が欲しかった。

65

三國志孔明伝

■光栄
■S・RPG
■2月14日
■¥7,800

軍師の諸葛孔明を主人公に、君主の劉備を勝利に導くべく三国時代を戦い抜くSLG。

ウキキ松崎

基本的には前作「三國志英傑伝」とシステム関係はほぼ同じ。ただ、前半はやや難易度が押さえられている気がした。また、会話イベントが増えているので、歴史を知らない人でも状況が把握しやすくなったのはいいね。しかし、戦闘での一騎打ちイベントなどは、やはり物語を知っていた方が何かと有利。個人的には史実の武将だけでなく、前作のようなオリジナルの武将なんかも登場した方がより楽しめたのになぁ。

65

ドワーフ西谷

「三國志英傑伝」のバージョンアップ版。前作に比べ、ドラマの比重を大幅にアップさせているため、「三國志」に関する知識が少ない人でも、ちゃんとわかるゲームになっている。イベント時のグラフィックや、各キャラクターの描き方があまりにもステロタイプで意外性に欠ける点が少々残念なところだが、「三國志」入門編と考えれば、許せるレベルだろう。逆に、「三國志」マニアの諸兄には、食い足りないかもしれないが。

75

今回の総評&次回展望

さて、『FFⅦ』も発売され、じょじょにRPG熱が高まってきている今日この頃ですが、いかがお過ごしでしょう? RPGの動向が気になるなら、レビューは必ずチェックしておこう。

今回は全体的に、小粒な印象(点数的にも低め)でした。まず、『餓狼伝説』は、アーケードからの移植度は、非常に高いという評価が集まったものの、PS版でとりたてて強調できる部分は少ないという意見が多かったようです。手堅くまとまってはいるようなので、ファンにはオススメしますが…。つぎに今回もっとも、評価の分かれた、『I.Q』は、パズル好きの食指をそそる、斬新な要素がもりだくさんだという意見と、その一方で基本的な部分での練り込み(操作性など)が、足りないのではないかという厳しい意見の両極端になりました。多少の操作面での不親切さは気にならないという、パズル好き、新しもの好きにはオススメします。『ドラナイ4』は、レビュアー共通して、難易度の高さを指摘しているものの、ゲーム自体はパソコン版とは、違った楽しさが味わえる作りになっているということなので、「軟派な外見の硬派なゲーム」にチャレンジしてみては? 今回は、『FFⅦ』が発売されるということで、ほかのゲームに目が行かないかもしれませんが、チェックだけは、怠らないようにね。

というわけで、次号、どこよりもやり込んだ『FFⅦ』レビューを期待してください。

岩崎啓真

絶対のオススメはない。ゲームとしてもっとも遊べる(一般性がある)のは、『リアルバウト』だとは思うが、それなりに欠点はあるし(コンピュータの難易度とか)、本誌読者の好きそうな『ドラゴンナイト4』はゲームの難易度がものすごいので、ギャルゲーのつもりでやるとひどい目に会うのは間違いなし。ということで、ファンもしくは格闘初心者は『リアルバウト』。ギャルのためなら苦労してもかまわない人は『ドラゴンナイト4』をどうぞ。

なんでもゆうこ

オススメにはしなかったけれど、今回プレイした中では『I.Q』が一番楽しめました。対戦もなかなかおもしろくって、相手のプレイをヒントにクリア…なんて要素があるから、もう画面にクギ付け状態。見た目がちょっとジミなのがなんだけど、かなりハマれるパズルゲームなので遊んでみてね。私としては、カワイイ女の子がいっぱい出てくる『ドラナイ4』に大注目。だってマルレーネがキレイすぎです。密会ではもう、ドキドキしまくり(笑)。

ウォルフ中村

『餓狼』は移植度こそ高いが、待ち時間が長いため遊ぶ気力が…。「デモを一切表示しない」設定があるだけでも違ったのに。『ドラナイ4』はバランスに難あり。クリアに40時間かかったが、最終セーブデータの表示は25時間。13時間強は「ステージクリアに失敗→再挑戦」を繰り返していた計算になる。1人も殺さないプレイをしたせいもあるが、PC(パソコン)版をやりこんだ私ですらこう苦戦させられると…。終盤の展開はPC版より盛り上がるだけにもったいない。

Part2代表 ジュピター藤平

今回は、どれも"それなり"で、無難にまとまってます。そんな中で目を引くのが怪奇モノ3本。このテが好きな人なら、要チェックです。特に『鬼太郎』は、厚美氏が言っているように、変な遊び方で笑いも取れます(笑)。他には、『レイ・トレーサー』が個人的にはオススメ。自車が見える視点のRCGでは、PSトップクラスのクオリティを誇ってます。まぁ、タイムを競うとかいった内容ではないので好き嫌いもあるでしょうけど。

攻略班4人による

FFVII 緊急 先行レビュー

前回のレビューのページで約束した通り、レギュラー陣の『FFVII』クリアまでの時間を考慮して、『FFVII』攻略班チームによるレビューをお届けします。といっても、いつものPart2のメンバーたちが『FFVII』の攻略を担当しているんですけど…。いつもレビューでは、オールクリアを前提にしているのですが、今回にかぎりゲームの途中で書かせてもらっています。もちろん、点数もつけません。4人のレビュアーの生の声をできるかぎり拾ってみましたのでお楽しみください。

ほへや田島	昨年の第一報から、過去の紹介記事のほとんどを担当。昔のサンプル版から数えると、総プレイ時間はおよそ60時間に及ぶ。
オヤジ西岡	「FF」データ班チーフ。「電撃王」でも、「FFVII」の記事を担当している。大ざっぱな性格のわりに、野生的なカンで細かなデータを収集している。
がんの字	きまじめな攻略をさせたら右にでるものがいない、ディープRPGプレイヤー。今回はストーリー攻略及び、戦闘講座を担当している。
Z佐藤	かつてはSFCの「FFVI」の攻略担当をしていたこともあるライター。今回のストーリー攻略の半分を担当。

ほやへ田島

プレイ時間：約28時間
FF歴：「II」～「VI」
一言：やはりユフィでしょう。がんばって仲間にしてください。

好きなキャラ：ユフィ

初心者にもオススメ！

とにかくグラフィックや演出がすさまじい進化を遂げており、まったく新しい未知のRPGという印象を受けるけど、実際にプレイしてみたら、中身はしっかり「FF」していました。つまりこのゲームの最大の魅力は、演出上の進化よりも、「FF」を遊んでいるという「安心感」にあるような気がします。加えて初心者に対する配慮も隅々まで行き届いていて、遊びやすさもこれまでのシリーズよりグンとアップしています。シリーズのファンなら当然文句のないデキだし、初めてRPGを遊ぶという人にも十分オススメできる内容だと思います。戦闘の長さは思ったほど気にならないし、ストーリーもテンポよく進むのでなかなか飽きさせない。さらに戦闘のバランスが絶妙で、実に気持ちよくゲームを進めることができます。さすがに長年RPGを作り続けてきたスクウェアだけのことはありますね。ムービーが凄い、演出が凄いという部分にばかり目が行きますが、やはり肝心のゲーム部分の熟練した作り込みこそ、評価すべきだと思うのです。これまでによく見られた、ムービーだけ凄くて中身は……なソフトとは、明らかに違います。

とにかく遊んでみて！

発売前から色々言われてきたソフトだけど、やっぱり今現在、もっとも安心して遊べるRPGであることは間違いないと思います。あと、『TOBAL No.1』についていた体験版だけで中身を判断するのは止めましょう。プレイ感覚はほとんど別物くらいに良くなってますので。偏見というフィルターを通せばいくらでも揚げ足は取れるけど、これで満足できないようなら、他のどのゲームをプレイしても満足できないハズ。とにかく一度、プレイしてみてほしいと思います。

オヤジ西岡

プレイ時間：約26時間
FF歴：「II」～「V」
一言：キャラクター紹介とデータページを担当しています。

好きなキャラ：ティファ

手法は変化していない

「FFVII」は、グラフィックこそ劇的に進化していますが、"見せ方"はそれほど変化していないと思います。過去の「FF」同様、キャラは演技をするし、ムービーも、"クライマックスシーンを映画的に見せる"という意味では、過去のシリーズにも同じ類のものがありました。例えば、「FFVI」の崩壊のシーンをCGで描き直したら、そのままムービーになるはずです。見ためは大きく変わりましたが、今までの「FF」ファンの人なら、すっと世界に入り込めるでしょう。

何がスゴイのか？

すべてがCGで描かれた世界、これに尽きますね。ミッドガル内部は、CGで描かれた一枚絵の中を移動している感覚ですが、ゲーム中盤から登場するワールドマップが圧巻です。まあ、こんなマップは見たことがない。「FFVII」をプレイする人のほとんどは、見た瞬間に感嘆の声をあげるでしょうね。あと、「FFVII」最大の見せ場であるムービーも、やはりスゴイ。効果的にゲームに挿入されてくるので、違和感はありませんね。個人的には、クラウドの回想イベントのセフィロスのムービーにシビれました。

システムについては、嫌いな部分もあります。マテリアシステムでは、マテリアさえ成長させれば、どんなキャラでも強力な魔法を唱えられます。これは、キャラの個性を殺していると思いますね。それと戦闘ですが、読み込み時間の積み重ねによるプレイ時間の増加を考慮してか、とても"ぬるい"ようです。これも物足りない部分の1つです。というように、初めてPSで作られた「FF」は、いろいろと課題も残しました。しかし、クオリティの高さは保証付きなので、PSユーザーなら絶対に遊んでおくべきソフトでしょう。

がんの字

プレイ時間：約20時間
FF歴：「II」～「VI」
一言：ストーリーにとくに注目してます。

好きなキャラ：レッドXIII

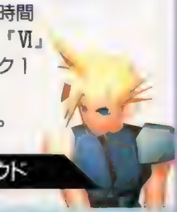
巧妙な伏線がイカス

伏線のつけかたがうまい物語は、強烈な印象をともなって長いあいだ心に残るもの。それってラスト近くではっとさせられる展開が多いからだと個人的には考えてるんだけど、RPGでそんな良さを持っている作品って、名作の誉れが高いタイトルの中でも数えるほどしかないと思うのだ。ここ最近は、特にそんな作品に、出会っていなかったものだから（あくまでRPGというジャンル内での話）、実に見事に、そして巧みに多くの伏線が張られている「FFVII」のストーリーにはかなりときめいてしまった。ということで、僕のレビューでは、散りばめられた伏線がゲーム全体のストーリーにどんな影響を与えているかをテーマにしてみるのだ。

魔洸エネルギーを搾取し星の寿命を縮める神羅カンパニーと、反神羅組織、アバランチとの戦いを描いた「FFVII」のストーリー。その流れの中には、要所要所でクラウドに語りかけてくる「謎の声」をはじめとして、多くの伏線が張られている。ただその表現やメッセージは曖昧で、最初のうちは何のことだかさっぱりわからないのだ。もちろん物語が進むにつれて、謎は少しずつ明かされていく。その過程の中でこれらの要素が、どんな風に1つの大きな結末に収束するのかを推理し、結果を自分の目で確かめるのもこのゲームの大きな楽しみといえそうだ。しかしながら、その曖昧な伏線が前半の物語をやや不明瞭にし、プレイヤーを戸惑わせる可能性になっているのも1つの事実。ともすると、ユーザーの反感を買う危険もはらんでいる。この点について、発売後にユーザーの間でどんな感想が交わされるかも興味深いところ。ちなみに、僕がプレイした範囲では、ほんの少し程度にしか伏線の謎は明かされなかった。その真の謎に迫れるのはいつのことやら……。

Z佐藤

プレイ時間：約21時間
FF歴：「I」～「VI」
一言：まだディスク1枚目。2枚目に入れ換えるのはいつ。



好きなキャラ：クラウド

純粋にスゴイと思える！

今回の「FFVII」は、誰がプレイしてもスゴイ！　と思える作品に仕上がっているだろう。CGムービーは、見た目はもちろんのことながら、ムービーの入るタイミングやカット割り、カメラアングルなんかもよく考えられているし、それにムービーからゲーム画面に切り替わるときも、ほとんど違和感がない。あとシリーズではおなじみのイベント時の人形劇も、キャラがポリゴンなのでとってもリアクションが豊か。ホントに会話しているみたいで、感情移入度はバッチリって感じだ。また、ミニゲームが多いのもウレシイところ。ちょっと暗めなストーリーと戦闘に明け暮れているとき、ひょっこり、とてもお手軽に遊べるミニゲームに出くわしたりする。そんなときは、すべてを忘れて真剣にそのミニゲームに熱くなったりもする。しかし気になる部分がないワケじゃない。街中での移動が思い通りにいかなかったり、戦闘中、敵を指定するときにカーソルを動かすのに手間取ったりと、操作面では多少イライラさせられる部分もある。ただでさえ3Dフィールドでは混乱しがちなだけに、もう少し快適さも追求してほしかった感じ。そこだけが残念だ。

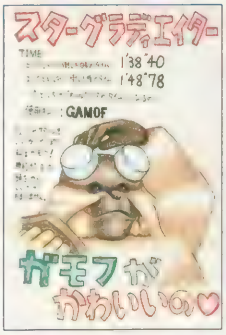
キミのクラウドの性格は？

「FF」シリーズの主人公と言えば、過去を引きずっていたり、一匹狼だったりする人物というイメージがあるハズ。今回の主人公も8割はそんな感じ。でも10割ではないのだ。というのも会話の選択しだいで、残る2割のイメージをキミ自身が作り上げることができるからだ。例えば足場から落下しそうになったとき「助けてくれ～！」なんて弱音を吐いてみるとか…。とにかく今回の主人公はひと味違ってオチャメさん！　そんなクラウドがボクのお気に入りなのさ。

ビックリPS新記録

記録編 ゲームにかけたアツキ想いをこのコーナーで披露してみよう

ここは「ゲーム好き」の社交場。『パラッパラッパー』のスコアほか、正式募集をしていない記録でも受け付けているので、気楽に申請ハガキを出してみよう。あと、124ページでは、『レイジ』の超技を詳しく紹介している。必ずチェックしておこう！



◀岩田匡弘さん（愛知県）の送ってくれた申請ハガキ。楽しいイラストは大歓迎なのだ。

今月のザ・挑戦者ランキング

最終発表 ワイプアウトＸＬ

優勝：清水豊（新潟県）……2'05"7
（キーレック使用：ネジコン有）
2位：梅津孝弘（埼玉県）…2'05"8
（キーレック使用：ネジコン有）
3位：たなかココ（福島県）2'06"6
・10位の記録 2'11"9（参加者21名）

TALON'S REACH	佐藤大樹	1'21"9
SAGARMATHA	佐藤大樹	1'26"6
PHENITIA PARK	佐藤大樹	2'10"2
GARED'EUROPE	佐藤大樹	2'22"0
ODESSA KEYS	佐藤大樹	2'23"8

※上記はいずれもベノムクラス

最終発表 サイキックフォース

優勝：里見吹雪（千葉県）
2分42秒90（ソニア使用）
・10位の記録3'42"80（参加18名）
※キャラクター別の最高タイムはそれぞれ以下の通り

WONG:2'56"96	BURN:3'02"73
GENMA:3'25"50	GATES:3'43"06
BRAD:3'46"50	WENDY:4'00"76
KEITH:4'21"73	EMILIO:5'04"66

最終発表 スターグラディエイター

優勝：水無月サトシ
（山形県）52秒00ビルシュタイン使用（参加者12名）
※以下はキャラ別の最高タイム
ゲレルトのトップ：１分12秒75
ゼルキンのトップ：１分20秒58
ハヤトのトップ：１分24秒88
ガモフのトップ：１分38秒40
カッパのトップ：１分45秒64

中間発表 現在の日本の頂点…それはキミだ！

レイジレーサー①	田所亮一	（富山県）PEGASE使用 ※37号トップの宮崎氏は5位
レイジレーサー②	カイカ	（愛知県）ABEILLE使用／AT ※ネジコンはなし、とのこと
レイジレーサー③	秋元慶太	（神奈川県）HIJACK使用 ※彼の独走を誰かが阻めるか？
ソウルエッジ①	御代川誠	（千葉県）御剣平四郎／村雨 ※キャラ別集計も近日発表！
ソウルエッジ②	偏狂人	（宮城県）御剣平四郎／村雨 ※「レイジ」より参加者多し

参考発表 バイオハザード～コンバットナイフタイムアタック～

夏目勇矢さん（北海道）が１時間14分19秒の記録を達成。ナイフを使ったあとオプション画面を呼び出して、ふり切るモーションをキャンセルさせていた。ちなみに、３人でのクリアでも１時間55分59秒を出している。

▶この種目はナイフのみでクリアタイムを競うというもの（ラスト除く）。

▲達成はビデオでも確認済。基本的に敵は無視して、ひたすら先をめざしている。

特別発表 ザ・ゲームアート展示会

未紗佳さつき（千葉県）

「スタジオＰ」のポリゴン画作成ツールで、未紗佳さんが『ときめき』の館林さんを作ってくれたぞ。巫女さんの衣装や独特の髪型もちゃんとそれらしく表現さされているでしょ？　キャラへの愛が伝わる、芸術と呼ぶにふさわしい作品だね。

こんな申請も待ってるぞ

キミもゲームで作った“芸術作品”を発表してみよう！　『アクアノート』の漁礁とか、『トポロ』で作ったキャラなどなど、見て楽しい作品なら何でもＯＫだぞ。申請前に下の欄外も一読あれ。

▶写真だけでは、動きのかわいらしさまでお伝えできないのが残念。

特別発表 記録申請という名の記念碑

工藤利勝（宮城県）

「今、53歳になる父には内緒で手紙を書いています。宮城県には航空自衛隊松島基地があり、父はそこに勤める自衛官です。このハガキが着くころには定年退職しているでしょう。で、何かの記念になればと思い、父の記録（『エースコンバット』クリア）を送ってしまいました。本物の戦闘機に乗った経験のある父も、『エースコンバット』はおもしろいと言っています。いいゲームは誰がプレイしてもいいゲームなんだな、とつくづく感じました。『２』も親子２人で楽しみにしています」。（ＫＫＭＤ氏の手紙より）

◀工藤さんの愛機は、F／A-18だそうです。

こんな申請も待ってるぞ

プロポーズした日に２人で出したスコアほか、思い出こもる記録を申請してみません？　掲載されれば一生の記念になること間違いなし。記録誕生の背景のレポートも添えて申請しよう！

●ゲームアート展示会の申請方法：申請は基本的にメモリーカードかビデオテープ（ビデオテープだと掲載する写真の質が落ちてしまうのでメモリーカードがベスト）で受け付けているけれど、「～のゲームで～を作りました。興味あったら連絡してね」みたいな感じのハガキ申請ももちろんＯＫ。作品の特徴とか作品に込めた気持ちも書いてくれると、採用の可能性もアップするぞ。メモリーカードかビデオテープを送る場合、どこに何が記録されているのかの説明書と、返信用の封筒（必要な分の切手を貼り、住所氏名など自分の宛名も書いておくこと）は必ず同封してね。

挑戦者募集中 どんな記録でも受けとめるぞ！ ドンと来い!!

ハガキに書くこと
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・年齢・申請記録(内容は種目ごとに違う)」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストも大歓迎だ（封筒で複数のハガキ大の紙をまとめて送ってくれてもいいぞ）。

申請ハガキのルール
申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています）。ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール
１人の人が複数の種目に参加してくれてもかまわないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〞証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうからね（確認後に返却します）。

あの菅原祥子さん関連の賞品が登場!?

来月号から記録募集の『ハームフルパーク』では、あの人気声優の菅原祥子さん、菊池志穂さんの直筆サイン入りの賞品を上位入賞者に進呈するぞ。しかも、このお２人による、この世でたった１つの貴重な賞品が提供されるという噂も…。ファンなら、続報を見逃すな！

◀ソフトの発売日は２月14日。さあ、がんばろう！

目下募集中 女性プレイヤー専用の種目

レイジレーサー

ルール② この種目は、女性プレイヤー専用なので注意。競技ルールと記録のしめ切りは『レイジレーサー』のルール①と同じなのだ。

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール②／記録／使用車種／ＡＴかＭＴか／ネジコン使用か否か」をハガキに書こう。

ソウルエッジ

ルール② この種目も、参加資格があるのは女性だけなのだ。競技ルールと記録のしめ切りは『ソウルエッジ』のルール①と同じだぞ。

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール②/記録/使用キャラ/使用武器名」を書いて送ろう。使用した技なども解説してくれると、よりベター。

入賞の確認はメモリーカードと…
女性であることを証明するもの（免許証など）のコピーと、電話で攻略技術に関する簡単なインタビューをお願いするぞ。

賞品 この部門はトップには、特別に希望のＰＳソフトを１本プレゼントするぞ。参加者の数に応じてプレゼントの数を増やすので、よろしくね。

全参加者の記録を発表！

全記録発表は、それぞれの種目で、ルール①と②を共通で扱うぞ。

目下募集中 レイストーム

ルール エキストラモードでスコアを競う。自機は最初から選べるどちらを使ってもＯＫで、キーコンフィグ、難易度設定は自由に。そのほかの設定は、基本的に初期状態で。

申請記録 『レイストーム』と明記して「スコア/選択した自機/選択した難易度」を書こう。申請とは直接関係ないけれど、プレイをビデオに収めてくれていると嬉しいな。

しめ切り▶４月７日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

募集開始 ファイナルファンタジーⅦ

ルール 主人公のレベルが99（最高値）になるまでの時間を競う（最高値になった直後にセーブした時間が申請する記録になるぞ）。購入する武器そのほかゲーム中の行動は自由なので、工夫してみよう。

申請記録 『FFⅦ(レベルアップ・アタック)』と明記して「記録」を書こう。この後も、獲得したマテリアの種類・数を競う種目やミニゲームの記録ほか、やり込み度を競う種目も開催するのでお楽しみに！

しめ切り▶４月７日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中 ソウルエッジ(ルールが一部変更に！)

ルール① タイムアタックモードでオールクリアまでのタイムを競う。使用するキャラは裏技使用時も含むどのキャラでも構わないぞ。エッジマスターモードで入手した武器の使用もＯＫだ。

しめ切り▶４月７日必着
入賞時の確認▶メモリーカード使用

全参加者の記録を発表！

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール①／記録／使用キャラ／使用武器名」を書こう。競技は全キャラ共通で行うけれど、キャラ別の集計も行うので、奮って参加しよう。

レイジレーサー 募集開始 ～ 目下募集中 まで

ルール① タイムアタックモードで、LAKESIDE GATEのトータルタイムを競う。使用する車はＧＰモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、EXTRAで出現する３車種は使用不可。

しめ切り▶３月４日必着
入賞時の確認▶メモリーカード使用

全参加者の記録を発表！

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール①／記録／使用車種／ＡＴかＭＴか／ネジコン使用か否か」を書こう。

旋回カーが有利！

ルール③ タイムアタックモードで、OVER PASS CITYのトータルタイムを競う。使用する車はＧＰモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、EXTRAで出現する３車種は使用不可。

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール③／記録／使用車種／ＡＴかＭＴか／ネジコン使用か否か」を書こう。

加速カーが有利！

しめ切り▶４月７日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

ルール④ タイムアタックモードで、THE EXTREME OVALのトータルタイムを競う。使用する車はEXTRAで新たに出現する３車種を含む13車種のどれでもＯＫ。チューンナップもご自由に。

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール④／記録／使用車種／ＡＴかＭＴか／ネジコン使用か否か」を書こう。

高速カーが有利！

しめ切り▶５月６日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

挑戦の受け付けは
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリＰＳ係」まで

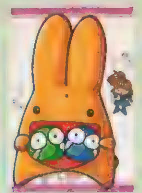
掲載予定
２月４日必着まで▶Vol.42で発表
３月４日必着まで▶Vol.44で発表

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～150人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、149～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金はなし）。

4色奴隷 COLORのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-3
東京YWCA会館5F「DPS4C奴隷係」

毎度毎度のフェスティバル―今回はついに発売された『FFⅦ』スペシャルなのです―ウソ。そんなのしてませんね。気持ちだけね。



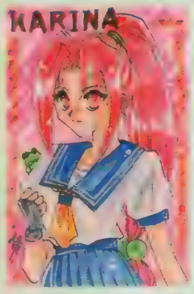
▲大阪府　櫻井響さん：食べようとしてるのかと……。

◀千葉県　5433さん：ユフィ、いい味出してますよね。もう仲間にしました？

◀岩手県　草くじらさん：サニーちゃん、枯れないんですかねぇ？

◀東京都　岸田麗子さん：タークスの面々もかなり人気出そうですね。

▲埼玉県　鳥さん：エアリス、こんな風にハデに戦闘してくれると（何も見えなくても）良かったんですけど……。ちょっと地味です。まあ、魔法使い系ですからしょうがないですかねぇ。



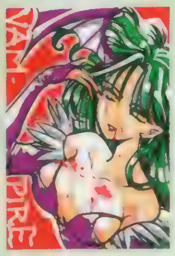
◀埼玉県　秋乃統弥さん：あのストッキングは足が細くないと……ダメですよね。

◀東京都　ヘルカオスさん：思ったです。少なくとも火は出そうです。アレ。

◀大阪府　櫻井響さん：超美麗グラフィックのAVGが3月に出ます。これでコスチュームが原作通りなら。

▲岡山県　中川いすみさん：おてんばなのも○です。

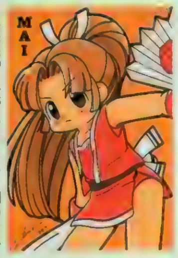
▼長野県　湖山たみさん：レイジ、服、変ですよね。



◀滋賀県　ごちうりさん：ちょっといっちゃってる目がステキです。モリガンはコレでないと。やはり。

◀北海道　鈴城芹さん：上着がないと突然色っぽくなりそうなんですけど……脱ぎません。きっと。最後まで、あの服（のハズ）。

◀茨城県　夜神コウジさん：デキはなかなかOKだそうです。でもかなり難しいらしいです……。

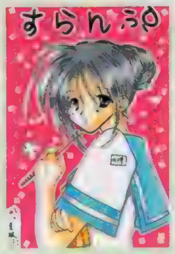


◀東京都　大宮ゆうさん：胸のない舞ちゃんもなかなかな気が。なんだか新鮮です。

▲茨城県　堀川しんらさん：歩き方、もう少し何とかならなかったんですかねぇ……。

◀静岡県　椎名奈々さん&キヒコさん：PS、次の「ストⅡ」シリーズは「EX」なんですかねぇ？

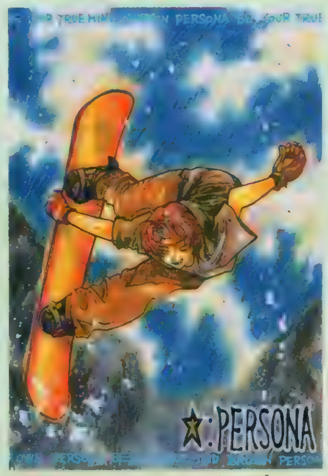
◀千葉県　50STORMさん：怪しいキャラ度NO.1。でも美形。なのでよし。ですよね？



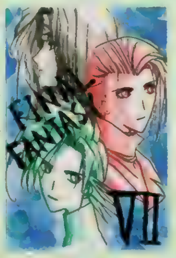
◀滋賀県　チハヤさん：スランプでもアーティストは大丈夫。いつか立ち直ることでしょう。

▲神奈川県　貞雅さん：「FFⅦ」発売記念特別対応です。師匠は……師匠は……どうなるんでしょう？　気になるので早くプレイするのが良いと思われます。

◀福岡県　聖夜さん：右腕のみ鎖帷子。実際のところ、役に立つんでしょうか？　ねぇ？

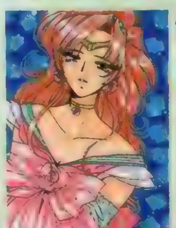


▲群馬県　ユヒラさん：スノボとかプリクラとか似合いすぎです。「ペルソナ」の人たち。



◀埼玉県　眠るカバさん：そういえば今回美形多いですよね。「FF」。オヤジも多いけど。

◀北海道　ベンジャミンさん：覚悟ですね？『エタメロ』いまだに熱いです。メロメロ。



◀大阪府　みゆきのお母さんさん：まこちゃんファンはメロメロ。PS版は……トホホでしたから。

4色奴隷

カラーイラストの基本：読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、3、耳寄りな情報がございます　いい、いい？　よろしいですか？　1：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ　2：掲載されるとポイントが加算：ルー

◀大阪府　柏田秀紀さん：『セイバーマリオネットJ』デキはどうなんでしょう？

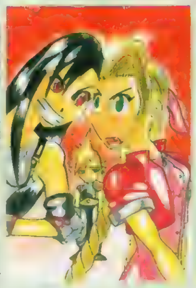
◀奈良県　しずやえがくさん：マークはどうしても猿なのですねぇ。

◀兵庫県　ひよ太さん：いつ？　バンダイさんに聞いても教えてくれません。

◀東京都　貴沙羅ゆうさん：南条くん声好きはとても多いです（笑）。

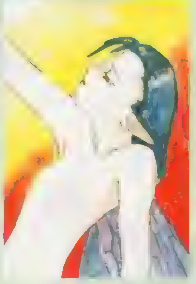
▲山口県　パグ12匹さん：見かけによらずハデな呪文をばりばりに唱えてくれそうなフィリア。前作「ＴＯＦ」と変わらないシステムになるのなら、戦闘中はもう……しゃべりまくり？　歌もあるんですかねぇ？　魔法使いなんだけど剣を触媒にして術を使うっていう設定もステキなのです。

▶東京都　谷川蛍雪さん：エリー、フェンシングでザクザクですから。



▶鹿児島県　じゃがホテトさん：はり合ってはいませんけど、ドキドキモノです。

▶北海道　Ｍ・ＴＯＭＹさん：半ズボン好きにはたまらない、クーンくん（笑）。



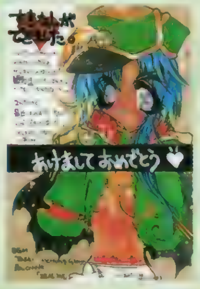
▶青森県　碌々36さん：妖精はなぜ、お姫様に憧れたのでしょう？

▲大阪府　寛智也さん：天剣、縮地はＲＰＧでどう表現されるんでしょう？　ストーリーはどの程度原作を追うんでしょうねぇ？

▼岩手県　飯綱さん：「サガ」はイロイロな種族がいい感じです。特にケダモノ系が大人気。カワイイくせに強いのが魅力？

▲滋賀県　チハヤさん：ステキです。崩れたところから始まる新しい何か。そうでなくては始まりません。こうしてまた１人奴隷が。

▼愛知県　ＡＫＩＲＡ・Ａ（倉里）さん：大事なことです。実際の恋愛もしないとですよね。ときめき度が違いますから。ドキドキ。



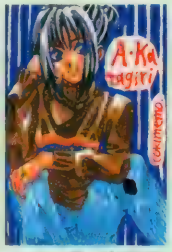
▲岡山県　アッキーさん：ゴツスギ。首太いですし。これはこれで。

◀東京都　祥人さん：モーションですよね。やはり。

◀三重県　桃亀イリヒさん：もう少しで「２」？

◀北海道　すけちゃんさん：制服の着こなしが〇です。

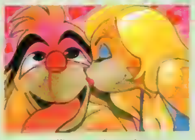
▼神奈川県　橘千秋さん:ユキノさん見つかりました？



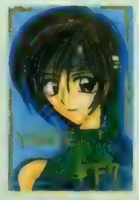
▲山口県　パグ12匹さん：当然のように、片桐さんは絵描き人気ＮＯ．１です。本当です（笑）。メロメロ。

▼大阪府　松魚鳥子さん：『97』の次は……「98」？　そろそろオリジナルを？

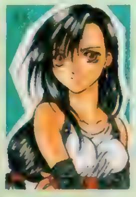
▼静岡県　椎名奈々さん：ＰＳ化はまだ？



▲千葉県　小泉英夫さん：でれでれのクラッシュさん。でもこんなギャルのキスは……ちょっと……。



▼広島県　白井俊さん：受験ガンバッテください。



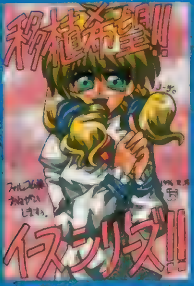
◀秋田県　まいまいさん：ハデに動くので心配になります（なにが？）。

▲愛知県　ゆきのさん：古式サンはやはり、お父さんがポイントです。強いです。

移植化計画出張版

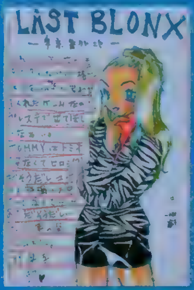
移植希望のハガキはこのコーナーで紹介中です。ＰＳに移植してほしいソフトがある場合、ここ宛でハガキを送ってください！　詳しくは今号203ページを！　今回はエニックスＰＳ参入記念スペシャルなのです。

▲……増やして。



▲……実力なら……いけますよね。

▶群馬県　いずみ……さん：キャラの個性は申し分ナシ……でも……難しいですか……ゲーム



▲大阪府　松魚鳥子さん：……難しいけどみんなでお願いしましょう。ＰＳだったらいけるでしょうねぇ。

▲……フィックパターンの多いゲームは……ＰＳ移植難しそうです。

ルは135ページのＰＳの奴隷に準拠してます。③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：採用のポイントに関しては今号136ページ参照。④：封書もＯＫ：イロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。あて先　〒101 東京都千代田区　神田駿河台１－８　東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　ＤＰＳ「４Cど」係

PlayStation
トワイライトシンドローム
全員プレゼントキャンペーン2
みーんなにプレイしてほしいから!
いよいよ2月28日まで。〆切間近!!
PRESENT 1 「トワイライト」の魅力満載!
ハイライトディスク「ザ・メモライズ」
人気声優・井上喜久子のインタビュー、挿入されている音楽やメイキングなどのコアな部分をパッケージ。
PRESENT 2 すべてがわかる!
ヒューマンオリジナル攻略ガイド
「トワイライト」の攻略はこれでバッチリ。全てのエンディングへの道、アイテムゲットを完全紹介!
●応募方法:「探索編」「究明編」いずれかのアンケートハガキに希望の賞品を明記して切手500円分を同封の上必ず封書で下記宛てにお送りください。両方のアンケートハガキを送ってくれた方には(こちらも500円分の切手を同封してね)なんと1+2どちらもプレゼント。さらに超レアアイテム「ミカ」ピンバッチもつけちゃう大サービス!! これはもう買うしか!!!
●宛先:〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ヒューマン株式会社「TSプレゼント2係」行●〆切:'97.2.28当日消印有効●当選は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
トワイライトシンドローム
vol.1~探索編~ vol.2~究明編~
3D音響でリアルに襲う恐怖。用意された3つの結末。主役は、ユカリ、チサト、ミカ、そして…あなた。
とにかく、チョーコワイ。そして、超感動。超感覚・ホラーアドベンチャー。絶賛発売中!
ヘッドホン使用推奨
(ステレオ・イヤーレシーバーも含みます)
このゲームはヘッドホンを着用することで3D音響によるサウンド効果によりさらにリアルな恐怖を体験することができます。
3D SOUND
◆講談社・双葉社よりガイドブック発売中◆
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
●スタッフ募集中●職種:1.プログラマー 2.CGデザイナー(2D・3D) 3.プランナー 4.サウンドクリエイター 5.クリエイター養成スクールの専任講師または運営管理 6.公報・宣伝 7.営業 ※詳細は電話にてお問い合わせください 総務部Tel.0422(70)7777
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©HUMAN 1996

神田うのでーす(偽)！プレイクエスチョンは、攻略がギュッと詰まっていて、ちょーお得みたいなー。だしぃ。うの、超カンゲキってカンジィ(フォローなし)。

©葦プロ ©サンライズ・NTV©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©フジテレビ・東映動画 ©BANPRESTO 1996

新スーパーロボット大戦

今までの攻略記事をギュッと3ページに凝縮してお届け！これさえあれば『新スーパー』はバッチリなのだ！

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	96年12月27日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

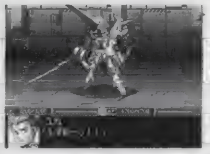
36号～38号まで続いた「新スーパーロボット大戦」の攻略。その中で間違っていた箇所がいくつかあったので、訂正し、まとめて攻略いたします。読者の方々どうもすみませんでした。ところで3月に発売される「スペシャルディスク」追加マップがあるらしいけど、「新スーパー」のクリアデータは使えないとのこと。せっかく育てたのになぁ。このまま終わらせるのはもったいないので、「追加シナリオ集」みたいなものが発売されないかなぁ。あと、他人のデータと対戦できると楽しいなぁ。（う）

『新スーパー』最強最後の超攻略!!

◉オススメキャラクター

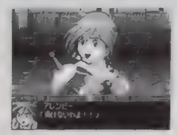
このゲームには総勢58人ものキャラクターが登場する。ここでは、どのキャラを育てたらいいか迷っている人のために、タイプ別にオススメキャラを紹介。

◀一人で戦うシナリオのあるドモンは、絶対育てよう。


◀シュラク隊は見た目より、覚える精神コマンドに注目。

基本的に地上編では、前半はリュウセイ、後半はドモンを重点的に育てておけばOK。スーパーロボ系は好きなものを育てよう。オススメはライディーンだ。

オフェンスキャラ


▲アレンビーもいいぞ。

何といってもドモンとリュウセイ。リュウセイは育てておいてソンはなし。アレンビーがいるならドモンと同じように戦える。前半ならワッ太もそこそこ使える。

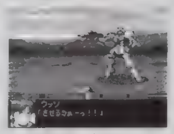
サポートキャラ

▲削り役として最適。

アヤ、ビート、岡めぐみ、レインといったキャラの精神コマンドが使える。ライディーン&R－1は射程が長いので、ひびき洸、リュウセイは削り役としても最適。

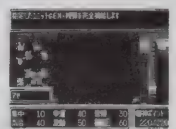
宇宙編は、やはりウッソとアムロ。シュラク隊ではジュンコとユカが比較的使える。ダンクーガは育てるのが大変だが、あとできっと役に立つぞ。

オフェンスキャラ


▲宇宙編の主役は彼。

やはりウッソがメインになるだろう。彼は常に最強のユニットに乗せてあげよう。中盤以降はダンクーガ（アイテムで強化)、アムロ、真ゲッター、マジンガーもイケる。

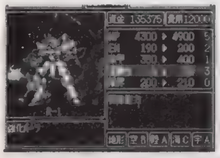
サポートキャラ


▲「補給」は大事。

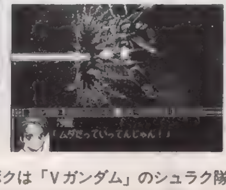
基本的にシュラク隊や弓さやかなどが精神コマンドでサポート。アヤは削り役として最適。「補給」も覚えるので、後半は精神コマンドでもサポートできるぞ。

◉よりよいユニット改造法

このゲームの主役といえるロボットたちの改造。限られた資金でムダのない改造を心がけよう。ポイントはスーパーロボ系とリアルロボ系で、改造するべきパラメータが違うということ。スーパー系は装甲とHP、エネルギー、リアル系は運動性をメインにパワーアップするのが基本だ。覚えておこう。


▲オリジナルのR－1、3はリアル系、R－2はスーパー系に当たると思ってよい。

▼スーパー系にはビームコート系のアイテムをつけてあげるとかなり強くなるのだ。



改造することでマップ兵器に！

特定のキャラの武器を一定以上改造すると、同名のマップ兵器が追加されるのだ。もちろん、もとの武器も今まで通り通常兵器として使えるぞ。

■V2アサルト、V2アサルトバスター(光の翼)

8段階目でマップ兵器に。範囲は直線ではなく、移動先を決定しそのルート上の敵にダメージを与えるというタイプ。

■ゴッドガンダム(爆熱ゴッドフィンガー)

8段階目でOK。1発しか撃てない、威力はそこそこ。Sガンダム時にシャイニングフィンガーを改造しておくと便利。

■ダンクーガ(ダイガン)

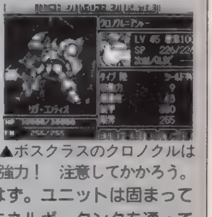
8段階目で追加。マップ兵器としては威力がなく使いづらい。この武器は無理にパワーアップしなくてもいいかも。

■ウィングガンダム(バスターライフル)

同じく8段階目でOK。ウィングガンダムはこの武器を強くするしかないので、自然と追加されているだろう。

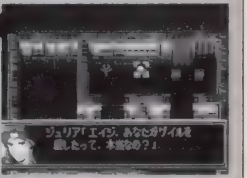
隠し面ワンポイント攻略

エリア1


▲ボスクラスのクロノクルは強力！ 注意してかかろう。

エリア2でのイベントを考えると、必然的にメンバーは決まってくる。アムロ、ウッソといった宇宙編のメンバーが中心になるだろう。敵はそれほど強くないので、苦労しないで倒せるはず。ユニットは固まって移動するように。マップ右側のエネルギータンクを通って出口に向かうルートがオススメ。

エリア2



▲イベントキャラは必ず出撃させるようにしよう。

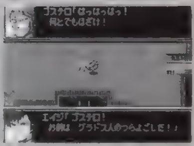
このエリア2では特定のキャラが以下のポイントに行くと増援キャラが現れる。健一はマップ左上にある縦長のブロックの上方（弾薬回復ポイントのあるブロックの下)。エイジは右上のブロック。ヒイロはマップ中央と右端のブロック。ドモンはスタート地点からすぐ左上にあるブロック。敵はスーパーロボット系が多いので、真ゲッターやライディーンなどを出撃させておくとラク。20ターン目に援軍として、3ユニットまで追加出撃をさせることができる。

アルバトロ・ミル・ジュリア・アスカ

隠し面のみ登場。2回行動－35。名前からもわかる通り、エイジのお姉さん。精神コマンドを見る限り、完全にサポートキャラ。強くないので、戦闘はさせない方が……。「奇跡」を覚えさせるのはかなり難ムズ。

愛	01
信頼	08
幸運	18
復活	27
激励	30
奇跡	50

エリア3



▲このステージが本当のファイナルバトルだ！

エリア1、2を生き残ったキャラからメンバー選択。ガンダムヘブンズソードとウォルターガンダムは倒しても2段階に変化。ボスのデビルガンダムは3段階に変化。なお、エイジでゴステロに攻撃するとメッセージイベントあり。チャップマンがいる状態で、敵が7体以下になると増援。

ポイントQ&A

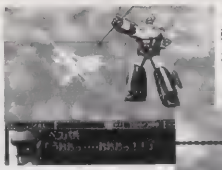
Q：ボクは「Vガンダム」のシュラク隊が好きなんですが、このゲームでは誰が一番使えるキャラですか？

A：能力的にはみんなそれほど差がない（オリファー以外)。精神コマンドで見ると、やはり「熱血」、「必中」を覚えるジュンコ、ペギー、ヘレン、ミリエラ（集中だけど)、ユカといった人たちかな。ペギーは早いうちに両方覚えるし、ユカは「魂」も覚える。この2人は特に優秀だぞ（顔で選ぶならマヘリアかな。←個人的に)。

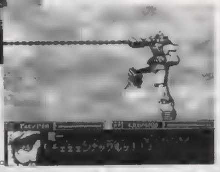
全62ステージ完全アイテム位置&イベントワンポイント攻略!

◉共通の1～7話を攻略

地上編を目指すなら、基本的にトライダーでトドメを刺そう。間違ってもマジンガーやシュラク隊に経験値を与えないように。特に6話はトライダーだけでクリアすること。逆に宇宙編を目指すならマジンガーZを育てておこう。シュラク隊は12話でレベルアップして帰ってくるので、ここでは無視して可。ボルテスは途中まで宇宙編ユニットなので、ある程度は育てておくとラクになるハズ。



◀トライダーでトドメを刺すと通常の1.5倍資金がもらえるぞ。このユニットは育ててソンはない。



▶ボルテスは「熱血」を覚えるぐらいまで（レベル18)、育てれば大丈夫。それ以上はもったいない。

1	2,000	27,13
2	2,000	12,03
	2,000	16,07
	2,000	06,07
3	2,000	23,09
	2,000	05,38
	ブースター	13,18
4	2,000	10,06
	2,000	01,14

5	2,000	38,13
	2,000	04,05
6	2,000	31,11
	2,000	14,13
	MC	33.03
7	2,000	31,19
	2,000	19,17
	MC	19,07
	Cアーマー	05,05

地上編

「小数精鋭ベスト」な感じの地上編。基本的にSガンダムを突っ込ませ、射程の長いR－1、ライディーンで援護するパターンが強い。Sガンダムは「運動性の高いスーパー系ユニット」と思ってよい。資金に余裕があるなら装甲やHPも上げてやろう。

8話▶ガンダムファイト

01.01	2,000
13.18	2,000
04.16	5,000
26.21	Bコート

5ターン目に敵増援。ダンケルはHPが50以下か、敵の数が3体以下で退却。ダンケルが退却もしくは倒されると、ズールも退却。

9話▶SRX計画

13.24	5,000
14.11	2,000
26.17	2,000
32.06	2,000

3ターン目と7ターン目に敵増援。ジャンギャルはダメージを受けると退却。

10話▶天才パイロット、ライ

14.18	2,000
34.13	5,000
50.16	チップ
28.16	2,000
41.20	5,000
54.03	高レーダー

3ターン目に敵増援。マップ右方にいるフーレは5ターン目もしくは、HPが半分以下で退却。

11話▶大空魔竜防衛命令

25.21	2,000
15.24	2,000
34.16	5,000
22.04	EN回復

大空魔竜が破壊されるとゲームオーバー。2、4ターン目に敵増援。キラーはHP半分以下で退却。

12話▶初めての調査

30.09	2,000
22.17	2,000
15.21	Z合金

敵の数が4体以下になると増援。この増援イベントが4回起こると味方キャラは強制退却でクリア。

13話▶ヒイロとリリーナ

13.18	2,000
[illegible]	2,000
19.20	2,000
17.30	Mブースター

ダンケルのHPの減り方によって、2回敵増援。HPが半分近くになるとダンケル退却し、3回目の増援。

14話▶その名は東方不敗

08.14	Bコート
13.17	MC
05.26	G合金

大空魔竜は移動不能。ただし、精神コマンド、反撃は行える。

15話▶強奪

25.07	2,000
18.13	2,000
16.32	5,000
06.35	10,000
16.20	チップ
02.05	EN回復

トライダーG7が変形可能に。3ターン目に敵増援。

16話▶先制攻撃

11.37	Mクラフト
32.12	ブースター
22.17	2,000
06.13	5,000
06.26	10,000

ジャンギャルにダメージを与えないと、敵が7体以下で増援（3回)。

17話▶特訓! ボルテスチーム

22.20	2,000
22.07	2,000
35.14	HP回復

3ターン目に敵増援。基本的に基地の上で戦えば楽勝。

18話▶彼の名はエイジ

02.21	10,000
04.04	カートリッジ
14.01	Bセンサー

3ターン目に敵増援。ボルテスは合体した方が楽に勝てる。

19話▶ボアザンの誇り

19.24	2,000
[illegible]	2,000
[illegible]	10,000
[illegible]	カートリッジ
11.05	Z合金

6ターン目に敵増援。ジャンギャルはHPが半分以下になると回復。次にHPが20%以下になると、プレイヤーキャラに攻撃してくる（味方のターンでも)。このとき防御か回避すればイベントが発生。ジャンギャルが退却しクリア。反撃すると、敵を全滅させるまで終わらない。

20話▶裏切り

27.20	5,000
10.10	Mチップ
08.25	MC

19話のイベントで反撃していないとイベントが起こり、健一でハイネルを説得可能に（3回実行する)。反撃していると5ターン目にイベントが起こり、勝利条件が変わる。ハイネルはまず倒せないぞ。

21話▶ネッサー発進!

13.29	2,000
19.17	5,000

ネッサーはオート（NPC扱い）で行動し、破壊されるとゲームオーバー。2、8ターン目に敵増援。ネッサーにあらかじめZ合金を装備させておくとラク。

22話▶大決戦

02.39	10,000

20話でハイネルを仲間にしていないか、19話でジャンギャルを倒しているとタイトルが「大決戦」に。ハイネルを仲間にしていない場合は5ターン目にイベントが起こりハイネル退却。ジャンギャルを倒している場合は、5ターン目にイベントが起こり強制クリア。どちらの場合も3ターン目に敵増援。

ハイネルが仲間にいる場合は、タイトルが「黒い科学」。ダメージを受けた敵（バイザンガ、ドクガガ、サイモン）が3回精神コマンドを使うと、次のターン敵増援。

23話▶死鬼隊ゴステロ

26.17	2,000
32.28	Bコート
31.09	カートリッジ

最初はガイキングとネッサーだけ。4ターン目に敵増援。5ターン目に味方増援（6体まで出撃可)。

24話▶因縁の再会

03.05	高レーダー
[illegible]	10,000
[illegible]	Bセンサー
[illegible]	5,000
[illegible]	5,000
[illegible]	2,000
[illegible]	2,000
23.16	2,000

3ターン目敵増援。死鬼隊はガイキング、R－1、ボルテス、Sガンダムの順に狙ってくる。

25話▶死鬼隊の復讐

27.22	2,000
42.31	2,000
18.27	2,000
11.08	ブースター
11.06	MC

3ターン目と5ターン目に敵増援。この面で大空魔竜が攻撃されるとイベント発生。以後レイズナーはV－MAX使用可能に。このイベントを起こさないと33話までV－MAXは使えないが、33話でレイズナーが復活したとき、変形可能なレイズナーMK－Ⅱになる（イベントを起こしていると強化型レイズナー)。ライディーンが（13,09）の地点に行くと、武器にゴッドボイスが追加され、(10,13)に行くとクリア後ゴーガンソードがパワーアップする。

26話▶漆黒のガンダム

01.03	2,000
04.05	2,000
05.23	5,000

3ターン目にマスターガンダムとSガンダムがいなくなる。4ターン目に敵増援。

27話▶最悪最強デビルガンダム

32.37	Mチップ

初期配置の4体を倒すとイベント。SガンダムのHPが1／3以下になるとイベントが起こり、クリア。

28話▶デンジャラス・アレンビー

20.26	HP回復
17.02	Bセンサー
02.12	カートリッジ
25.18	カートリッジ
07.21	Mコート
02.16	5,000

最初にイベント。選択により仲間になるキャラが変わる。3、5ターン目に敵増援。

29話▶探索

●洞窟

06.12	カートリッジ
[illegible]	1,000
17.06	M合金

●地上

13.07	2,000
19.18	2,000
07.28	5,000
17.15	5,000
37.11	5,000

30話▶紅のV-MAX

06.20	M合金
03.26	EN回復
07.26	MC
45.02	カートリッジ
50.04	カートリッジ
47.17	5,000
55.21	5,000
49.20	10,000

Sガンダムがいなくなる。ル・カインがダメージを受けるとル・カインR死鬼隊は退却。

31話▶明鏡止水

07.14	5,000

ガンダムシュピーゲルのHPが1／10以下になるとイベントが起き、敵増援。マスターガンダムとデビルガンダム退却。

32話▶香港の死闘

53.28	G合金
47.12	HMチップ
03.14	40,000

28話でアレンビーと戦っていると、2ターン目以降にドモンで説得可能（2回実行)。その後、敵増援。

33話▶ランタオ島の秘密

38.05	カートリッジ
26.17	カートリッジ
12.27	5,000
18.17	5,000
32.18	5,000
35.29	10,000
19.14	Hチップ

アレンビーを仲間にしていなければ、レイン（ライジングガンダム）出撃。3ターン目敵増援。4ターン目レイズナーとル・カイン出現。

34話▶石破天驚拳!

23.12	Sチップ
28.26	10,000

GガンダムかマスターガンダムのHPが20%以下になるとイベントが起こり、マップクリア。

35話▶ファイナルバトル

アレンビーが仲間になっているときは、ウォルターガンダムのパイロットがゾンビ兵。デビルガンダムはマップ兵器を使ってくる。回避能力の高いユニットで攻撃しよう。Dガンダムの周囲の台にいると3ターンごとに敵増援。

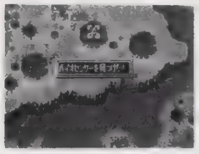
ポイントQ&A

Q：地上編で東方不敗のマスターガンダムはいろいろ武器を持っているのですが、なかなか使ってくれません。ぜひ戦闘シーンを見たいのですが……。

A：チャンスは31話。始まったらSガンダムでマスターガンダムを攻撃しAM状態にする。その後、Sガンタムはいくらでも出現するデスアーミーを倒しまくる。その間シュピーゲルは逃げ回る。東方先生の戦意が130になったらワザと攻撃させてみよう。エネルギーの残量により、いろいろな攻撃をしてくれるぞ。

◉全アイテムリスト

このゲームに登場するアイテムは右の全30種類。なお、アイテム位置の座標は(横軸、縦軸)で表されている。(03,07)ならマップ左上にカーソルを合わせ、右に3つ、下に7つカーソルを移動させた位置にアイテムがあるということだ。



◀いかにも……という場所には、だいたいアイテムがある。

アイテム名	効果	アイテム名	効果
高性能レーダー(高レーダー)	射程1以外の武器射程が1増える	ガンダリウム合金(G合金)	HP+600、運動性−9、装甲+200、移動力−1
ミノフスキークラフト(Mクラフト)	移動タイプを「陸空」にする	ゾルマニウム合金(Z合金)	HP+700、運動性−10、装甲+150、移動力−2
ブースター	移動力+1	超合金Z	HP+750、運動性−12、装甲+200、移動力−2
メガブースター(Mブースター)	移動力+2	マキシンガル合金(M合金)	HP+800、運動性−15、装甲+250、移動力−2
アポジモーター(Aモーター)	移動力+1、運動性+5	超合金ニューZ(超合金NZ)	HP+1000、運動性−10、装甲+250、移動力−1
マグネットコーティング(MC)	限界+10、運動性+5	チップ	武器のエネルギー消費率20%減
バイオセンサー(Bセンサー)	限界+15、運動性+8	Mチップ	武器のエネルギー消費率25%減
カートリッジ	全弾丸の補給(自動)	Hチップ	武器のエネルギー消費率30%減
サイコフレーム(Sフレーム)	限界+25、運動性+10	Sチップ	武器のエネルギー消費率35%減
対ビームコーティング(Bコート)	弱いビームを無効化	HM強化チップ(HMチップ)	武器のエネルギー消費率50%減
Iフィールド発生機(I発生機)	中程度のビームを無効化	金塊2000(2,000)	資金+2,000
HP回復	毎ターンHPを500回復	金塊5000(5,000)	資金+5,000
EN回復	毎ターンエネルギーを10回復	金塊10000(10,000)	資金+10,000
チョバムアーマー(Cアーマー)	HP+500、運動性−3、装甲+100	金塊20000(20,000)	資金+20,000
ハイブリットアーマー(Hアーマー)	HP+500、運動性−8、装甲+150、移動力−1	金塊40000(40,000)	資金+40,000

※アイテム表内で、アイテム名の後ろの（○○）はアイテム座標表内での名前です。

宇宙編

ユニットの数は多いが、決定的な攻撃力に欠ける宇宙編。Vガンダムはダッシュになり、武装も増えるので、早いうちから運動性と武器の強化をしておくといいぞ。ガンイージはいずれガンブラスターが大量に手に入るので、そのままでよい。

8話▶ベスパと異星人

29.35	2,000
10.30	2,000
14.20	2,000
33.12	5,000
32.05	10,000

3ターン目と7ターン目に増援。ボルテスは4ターンから合体可能。

9話▶戦士の輝き

29.12	2,000
22.07	2,000
46.16	2,000
35.27	2,000

1ターン目と2ターン目敵増援。リカールは9ターン目から動き出す。

10話▶心

14.15	2,000
09.03	2,000
11.22	5,000
15.18	2,000
30.43	超合金Z
24.28	Bコート

2、3、4ターン目に敵増援。デスモントはHP70%以下で退却。

11話▶ガッダール隊

15.26	MC
10.15	高レーダー
19.08	5,000
22.19	2,000
16.19	2,000
16.08	2,000

1ターン目に敵増援。カミオンが逃げきり、敵を全滅させればクリア。

12話▶鮮烈!シュラク隊

14.10	ブースター
40.07	Hアーマー
10.24	5,000
17.21	2,000
27.11	2,000
42.27	2,000

3、5ターン目に敵増援。

13話▶旅立ち

34.28	MC
[illegible]	EN回復
[illegible]	5,000
[illegible]	5,000
18.21	2,000

4、8、12ターン目に敵増援。

14話▶ボルテス合体不可能!

19.13	Cアーマー
10.01	Bコート
03.12	2,000
10.08	2,000
19.02	2,000
17.09	2,000

ボルテスチームを回収したらクリア。ボス2体はHP50%以下で退却。

15話▶ジブラルタル空域

26.14	HP回復
36.36	チップ
34.16	5,000
18.20	5,000
27.30	2,000
28.26	2,000

3、6ターン目敵増援。マスドライバーに敵が接するとケイト死亡。

16話▶リーンホース浮上

33.06	Bセンサー
02.24	Mブースター
13.10	5,000
14.05	10,000
12.24	10,000

ゲイルがやられると敵増援。クリア後マーベットがパイロットに。

17話▶謎の敵戦艦

42.06	MC
47.26	I発生機
24.15	5,000
22.22	5,000
24.03	10,000

2ターン目敵味方ともに増援。リーンホースが右端に達するとクリア。

18話▶蒼き流星となって

16.32	2,000
20.21	2,000
33.17	2,000
34.12	2,000
05.09	Aモーター
36.33	Sフレーム

ゴステロを倒すか、レイズナーのHPが20%以下になるとゲイル出現。レイズナーのHPが20%以下でイベントが起こり、味方と敵が出現。レウルーラのHPを90%以下にするか、敵の数が3体以下になるとロンドベル（アムロ、フラニー、ミリエラ、ユカ、ケーラ、ブライト）と敵が出現。レウルーラはHP70%以下になるか、敵の数が3体以下で退却。

19話▶ビッグキャノン

29.08	Bセンサー
09.19	Mチップ
24.24	EN回復
13.37	2,000
17.16	2,000
03.31	2,000
24.40	5,000

スーパーボスボロット（ムチャ）が仲間に。3、5ターン目敵増援。

20話▶月面降下作戦

38.43	2,000
11.34	5,000
35.34	2,000
50.21	5,000
19.23	5,000
37.13	10,000
17.13	G合金
11.24	ブースター
29.21	チップ

リーンホースがはずれる。4ターン目に敵増援。

21話▶ムーンガーディアン

15.29	2,000
28.17	2,000
39.26	2,000
[illegible]	5,000
[illegible]	5,000
[illegible]	Aモーター
[illegible]	高レーダー
19.10	Bセンサー

2、4ターン目に敵増援。3機の輸送船のうち、2機が目標地点に到達できればクリア。

22話▶ザンスカールの疑惑

20.26	2,000
32.34	2,000
30.19	2,000
[illegible]	5,000
[illegible]	5,000
[illegible]	5,000
49.30	10,000

2、5ターン目に敵増援。輸送船が2機破壊されるとゲームオーバー。

23話▶アムロとシャア

12.24	2,000
[illegible]	5,000
[illegible]	MC
03.14	Mチップ

戦うのはアヤ、ライ、ケーラの3人。4ターン目に敵増援。

24話▶真意

19.18	2,000
33.15	5,000
23.35	5,000
02.26	HP回復
07.30	EN回復

3ターン目、シャア、クェス、ギュネイ退却。その後敵増援。

25話▶モトラッド艦隊

19.03	2,000
16.21	2,000
15.29	5,000
37.23	Aモーター
21.47	Cアーマー

1、4ターンと敵が10体未満かアマルテアがダメージを受けると増援。

26話▶新たなる力

22.19	2,000
21.23	Bコート
06.12	5,000
22.18	Mブースター
35.26	10,000
44.20	Pフレーム
23.41	Hアーマー

宇宙空間以外の特定のエリアに味方が移動すると敵増援。4回以上起こると強制クリア。アドラステアはHP50%以下で退却。

27話▶サイド5の謎

47.39	2,000
[illegible]	2,000
[illegible]	I発生機
10.44	Hチップ
16.07	超合金NZ

マジンパワー使用可能に。5ターン目に敵増援。

28話▶宇宙の墓場

37.02	20,000

ムサカはHPが減る度に増援を出す（4〜5回まで。敵の数がある一定数以上だと、出現しない）。

29話▶陽動作戦

10.01	ブースター
34.30	MC
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
09.37	チップ

2ターン目敵増援。NPCが基地に着き、内部の敵を倒せばクリア。

30話▶SRX発動!

43.05	5,000
13.40	5,000
20.26	5,000
12.27	5,000

最初にSRXの合体デモ。特定のエリア（全8カ所）に味方が移動すると敵増援。

31話▶エンジェル・ハイロゥ

24.59	5,000
41.20	10,000
17.35	Bセンサー
21.15	Hアーマー
07.53	Hチップ

敵の数が11体未満で増援。次に14体以下になると伝令ユニットが登場。これを倒せば増援は防げる。

32話▶天使たちの昇天

31.17	10,000
49.20	10,000
27.36	10,000

マップ右端中央のブロックに入るとゼクス出現。その次のターンにヒイロ出現（NPC）。

33話▶戦場に響く鈴の音

21.15	5,000
05.10	5,000
16.07	5,000
08.32	MC
33.35	EN回復
40.17	Bコート

ラーカイラムは5ターンまで移動不能。2、3ターン目に敵増援。ビビニーデンのHP40%以下でイベント。

34話▶逆襲のシャア

05.21	2,000
08.42	5,000
27.41	10,000
34.23	20,000
34.15	40,000
14.08	Mブースター
06.13	超合金Z

アムロのHP20%以下でイベント発生。28話か32話で、ヒイロがゼクスを倒していると、ヒイロ仲間に。

35話▶決戦! ヘルモーズ

ヘルモーズは近づくと、マップ兵器を撃つ。また、ゴッツォはダメージを与えると退却するが、グラドス艦を倒すと再登場。その後、ゴッツォにダメージを与えると敵増援。

ポイントQ&A

Q：宇宙編の29話でヒイロにゼクスを倒させたのに、34話で出てきません。どうしてですか？
A：ヒイロを仲間にする条件は、29話か32話でゼクスのトドメをヒイロで刺せばOK。そして仲間になるのは34話。ここでヒイロを登場させるにはまず、ゼクスに味方ユニットが1機、やられなければならない（だれでもよい）のだ。隠し面でゼクスを仲間にするためには、ここでヒイロを登場させておこう。

BASTARD!!

～虚ろなる神々の器～

原作ファンも思わず「ニヤリ」とするイベント満載のRPG
今回は魅力の一端である"キャラ"という切り口からの攻略だ

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	集英社・セタ バスタード!!製作委員会	対応周辺機器	メモリーカード(２ブロック)
発売日	96年12月27日(発売中)		

©Kazushi Hagiwara 1996 ©1996 SHUEISHA ©1996 SETA CORPORATION

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

惜しいっ！　すんごく惜しいっす。シナリオは原作ファンならば(でなくとも、か)、絶対に満足のいく面白さだと思うんですがね。こうなると、システム面……というか、３Ｄ画面の操作性の悪さが悔やまれます。ＭＡＰ自体は全然複雑ではないので、マッピングの必要も実際いらないくらいなのですが、「まっすぐ歩けなくて」投げ出してしまう人がいるかもね。それさえ乗り越えられれば、丁寧に作られた面白いゲームであることは保証できるんですが……惜しいっす。　(袋こ～じ)

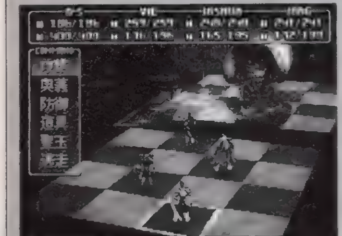
お目当てのキャラを仲間にするためのフローチャート&ポイント攻略

▲やっぱりＤ・Ｓだったら、こんな"ハーレム"パーティが１番似合う！　ちょっとシーン・ハリが実力不足だが……カワイイから許す(←趣味)。

▲パーティ入れ替えはあまりこまめにやらない方がイイ。ＴＥＮ(テンション)値が下がると、全体的なパーティの攻撃力も下がってしまうのだ。

ベストキャラを検証

総勢20人以上にも及ぶキャラは、みんなが戦士や侍、魔法使いといった"攻撃的"な職業ばかり。僧侶系、つまりは補助・回復は"ヨーコ玉"というアイテムが一手に担っているのだ。そんなワケで、特殊能力の違いはあれど攻撃力という意味ではどのキャラも大差はない。強いていえば、鬼道３人衆(カイ、シーン、ダイ)のように組み合わせによっては特殊な技を発動できる場合もあるので、原作での設定で組み合わせるのがイイようである。個人的なオススメは、肉弾戦を得意とするヨシュアたち侍衆。とにかくザコ戦が多いこのゲームでは、ＭＰを消費しない通常攻撃でも確実なダメージを与えられる侍は、使い勝手がいいのだ。



▲と、いうことでヴァイ、ヨシュア、ヨルグ、の侍３人衆がイイかも？　３人ともほとんどメンバーから消えないし(特にヴァイ)。

◉好みのパーティを組む

「好みのキャラばかりを集めたい！」……そんなアナタのために、今回は１～３章までのオススメフローチャートと、キャラによってまちまちな登場タイミングを一覧にまとめてみた。ちなみに下の「パーティ編入ポイント」は、フローチャート内で表記されているＭＡＰ名の数字(便宜上のモノ)に対応しているぞ。しかし、ここで注意しなくてはならないことが１つ。この表には、仲間になる(外れる)"可能性"がある「ＭＡＰ Ｎｏ」が含まれているのだ。これは、それまでプレイヤーが行ってきた会話選択式のイベントや、現在いるメンバーなどが関係してくるため。必ずしも、そのＭＡＰで仲間になると限らないので、くれぐれも注意しよう。

また、右のフローチャートの通りに進まないでも攻略は可能。ご存じの通り、このゲームは攻略ルート（マップをクリアしていく順番）をプレイヤーが選択できる。フローチャートは、あくまで、攻略ルートの１つの例と考えよう。ただ、この順番で攻略していくのが効率がいいといえるぞ。

一目でわかる１～３章のキャラ別パーティ編入ポイント

名称	仲間になるMAP No	仲間から外れるMAP No
アンガス	⑮、㉟	㉟
イダ	㊶、㊿	
イングウェイ	⑤、⑦、㉕、㊹、64	⑦、㉗、㊼
ヴァイ	①、㉟	㉟
カイ	㉟、59	㊻
ガラ	65	
サイクス	⑦、㉟	㉟
ザック	⑯、㉟、64	㉟、㊻
シーン	㉟、59	㊻
シェラ	⑨、㊻	
シェン	⑬、㉝、㉟、52	㉘、㉟
ジオン	⑬、㉘、52、58	㉛
ダイ	㊲、60	
ネイ	㊹、65	㊻
バ・ソリー	⑨、㉚、㉟、51、63	㉟、㊻
ブラド	②、64	⑦、㊻
ボル	②、⑰、㉟、52	㉟、㊻
マカパイン	㊳、㊹、63	㊻
ヨシュア	④、㊵、57	⑤、㊿、51
ヨルグ	⑫、㉟	㉟
ラン	㊳、59	㊻
ロス	⑫、㊲、63	⑯、㊻

１→３章のオススメフローチャート

【第１章】

① 忘却の浜辺
記憶を失くしたＤ・Ｓが目覚め、ヨーコ玉を発見する。
② 竜船
海岸東の絶壁から竜船へ。ヴァイが仲間にいることが前提。
③ 要石洞窟
浜辺にある洞窟へ。途中にある要石は現在は除去不可能。
④ 地龍の神殿
要石洞窟の先にある。内部に入るには３人の仲間が必要。
⑤ 小峡谷
神殿でのイベントクリア後、要石洞窟からここに出れる。
⑥ 秘された抜け道
ここに仕かけられた罠は、ボルが仲間にいれば回避できる。
⑦ 大峡谷
北の門の前でザックと戦闘の後、西側に抜け道を発見。
⑧ 風穴洞
ここから⑨と⑩に通じているが、まずは⑨へ向かおう。
⑨ 人造湖
湖の橋先でバ・ソリーと戦闘。場合によっては仲間に。
⑩ 風哭きの谷間
⑨のイベントクリア後、ロスが風神塔の鍵を開けている。
⑪ 風神塔
塔の最上階までいき、ボスを倒せば送電線への道が開く。
⑫ 送電線
雷神塔へ渡る途中、マカパイン&ヨルグと戦闘になる。
⑬ 雷神塔
ジオン、シェン兄弟と邂逅、場合によっては仲間に。
⑭ 雷神塔地下
"村雨ブレード"の前の所有者、ジン登場。仲間に(ＮＰＣ)。
⑮ 地龍の寝所
地龍の封印に使われていた"村雨ブレード"を発見、解放。
⑯ 大峡谷
地龍の復活で新たな道が開き、霊岩洞へ。
⑰ 霊岩洞
この霊岩洞から繋がる⑱～㉓の６つ洞穴で、クリスタルを封印することになるのだが、以下の順が１番効率がよい。
⑱ 泡角洞
この洞穴だけは入るための条件がない、最初に訪れよう。
⑲ 幻角洞
ここのボスを倒せば、⑳、㉑の洞穴の奥へと進める。
⑳ 夢角洞
⑲クリア以前に訪れれば、Ｄ・Ｓが幻を見るイベントが。
㉑ 影角洞
ここも⑲より先に来ると、ボルが幻覚を見せられる。
㉒ 電角洞
露角洞の放電ドアは、ここをクリアしないと開かない。
㉓ 露角洞
ここに最後のクリスタルが。水中の隠し宝はぜひ取ろう。
㉔ 霊岩洞
６つのクリスタルの力でワープゲートが復活、自走砦へ。
㉕ 自走砦
砦内に幽閉されたシーラ姫を救出。以後、仲間(ＮＰＣ)に。
㉖ 天守閣
鬼忍将(＝ガラ)との戦闘。その後、章ボスとの戦闘に突入。

【第２章】

㉗ 森林地帯入口
スタート地点、ガラ、イングウェイ以外は全て引つぎ。
㉘ 樫の牢獄
シェンが、ネイの少女時代の姿をした魔物に連れ去られる。
▼

ポイントQ&A

Q：行く先々で突然現れる魔戦12将軍のサイクスですが、どうやっても彼を仲間にできません。サイクスは仲間にするのは不可能なんですか？
A：これは"隠し"要素だったりするのだが、⑥の「秘された抜け道」の宝箱をすべて空けたあと、十字に並べられた宝箱を"もう一度"調べてみよう。「次元ブースター」が手に入ります。これがあれば、次の⑦「大峡谷」でサイクスと初めて会ったときに仲間にできるのだ。

㉙ 馬頭石柱の森
ここでは石像の影響で、ヴァイが戦闘不能になる。また、洗脳されたランが幾度も攻撃を仕掛けてくるイベントも。
㉚ 上弦の湖
樹海への道は閉ざされているので、ここを経由して㉛へ。
㉛ 鴉の森
北の台地にいる面ボスを倒せば、樹海への封印が解ける。
㉜ 樹海北部
カイからシーン救出を頼まれる。"宿り木の短刀" 入手。
㉝ 樫の牢獄
牢獄前の面ボスを倒し、短刀で牢獄からシェンを救出。
㉞ 樹海南部
樹海北部の閉ざされた道を短刀で開き、樹海南部へ。
㉟ 水妖の湖
湖の面ボスを倒し、シーンを救出。以後、仲間に入る。
㊱ 上弦の湖
ここまでの手順を辿れば湖の水が涸れ、幻影城が姿を現す。
㊲ 幻影城
珍しい "美形" ダイが出現、奥では面ボスとの戦闘がある。
㊳ 馬頭石柱の森
マカパインの助けを借りて、面ボスを倒せば呪いが解ける。
㊴ 龍樹
龍樹上部に封印された翼龍から、"龍の左眼" を入手。
㊵ 聖域の森
森の奥にある龍の壁画の眼穴に、"龍の左眼" をハメる。
㊶ ディートの神殿
聖域の森の奥にある神殿。シナリオ進行には直接関係ないが、イダが仲間になる数少ないチャンスがある。
㊷ 龍樹
再訪した龍樹で "龍の心臓" を発見。翼龍が復活する。
㊸ 樹棺城
蘇った翼龍により鴉の森から続く樹棺城への門が破壊され、通行可能に。中ではヨルグの過去に関わるイベントがある。
㊹ 樹棺城尖塔部
城の西の尖塔部で魔雷妃(=ネイ)、章ボスと連戦。

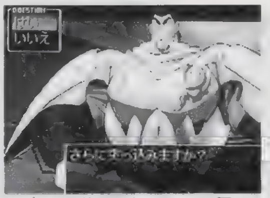
【第3章】

㊺ 針葉樹林帯
極寒の地で3章スタート。戦線にネイも加わるが‥‥？
㊻ 大雪原
恐怖の仲間半減イベントあり。魔戦12将軍がほぼ離反。
㊼ 磁力吹雪の谷
現時点では、左右の山には侵入不可。直進して水龍の祠へ。
㊽ 水龍の祠
氷づけで仮死状態の水龍から啓示を受け、氷結湖を目指す。
㊾ 氷結湖
湖の中心の洞穴の最深部で、エーテルの海の底に沈む遺跡の存在を発見。同、洞穴内で魔力のこもった "紅玉" を入手。
㊿ ボラの神殿
クリアには必要ないが、イダが仲間になる可能性あり。
(51) 大雪原
㊾で入手した "紅玉" で、雪原をさまよう巨獣を呼び出す。
(52) 巨獣体内
鯨のような巨獣に飲み込まれ、エーテル海の底深くへ。
(53) 暗黒空間
巨獣がD・Sたちを運び、㊾で見た遺跡に行けるように。
(54) 海底都市遺跡
以下の7つ((55)〜(61))のMAPには、ここから向かえる。(55)〜(60)の各迷宮は奥の機械を操作すればクリア。また、機械の前の妖魔を倒すと、強力な武器が入手できる。(56)、(57)はイベントなし。
(55) 木星宮
㊻で別れたランが、再びD・Sたちを襲ってくる。
(56) 火星宮
(57) 金星宮
(58) 土星宮
先に別れた魔戦12将軍の1人に、ジオンが再び仲間に。
(59) 水星宮
ラン、3度目の襲撃。カイ、ヨシュアの活躍で戦闘は回避。
(60) 蝕影宮
(55)〜(59)の迷宮をクリア後、中心の塔から入れる。
(61) 太陽塔
(60)クリア後、もう一度同じ入り口に入れば太陽塔へ。
(62) 双雪山(左)
ここまでシナリオが進めば天候が回復し、入山が可能に。
(63) 氷獄塔基底
双雪山から氷獄塔へ。ひたすら上を目指して進むのだ。
(64) 氷獄塔中層
この氷獄塔では、計5人の魔戦将軍と戦うハメになる。
(65) 氷のコロシアム
塔を抜けたコロシアムで、カル=スを名乗る謎の男とお戦闘。そこにガラとネイが駆けつける。はたして男の正体は!?

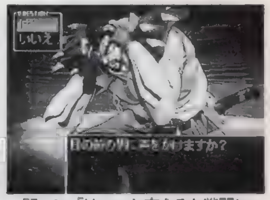
重要なイベントをピックアップして徹底チェック

◉MAP No.② 竜船

序盤も序盤、浜辺でヴァイを仲間にしたあとに次に向かう竜船では、ヨシュア、ブラド、ボルの3人に出会うことができる。ここでは、ブラド&ボルと交わす会話次第では、2人を仲間にすることができる(応え方は写真を参照)のだが、それに失敗した場合でも、地龍の神殿でヨシュアが仲間になってくれるので安心。ただ、序盤はD・Sがいてもかなり弱いので、1人でも戦力が多い方がイイのは確かである。

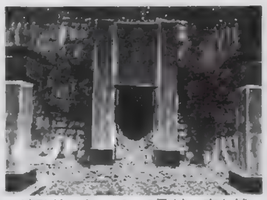


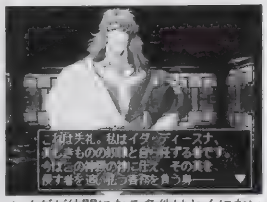
▲ブラドを仲間にするには、2回の問いに両方とも「いいえ」だ。



▲問いに「はい」と応えると戦闘になり、勝利すればボルが仲間に。

◉MAP No.㊶、㊿ ディートの神殿・ボラの神殿


▲迷路状になっている聖域の森を越えた神殿にイダはいるぞ。

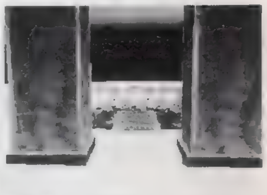

▲イダが仲間になる条件はとくにない。会いさえすればOKなのだ。

ここの2カ所は普通にプレイしていると、まず気づかずに通りすぎてしまうと思う。実際、シナリオを進行させるには必要のない地点なのだが、フローチャート中でも表記したように魔戦12将軍の1人であるイダを仲間にできる数少ないポイントなのだ。ほかのメンバーはシナリオを進めていけば自然と会える(仲間になるか否かは別)が、イダだけはこちらから出向かなければ、会うことすらできないのだ。"イダ" ファンは要チェック！

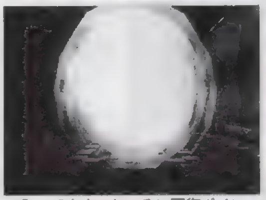
◉MAP No.㊻、(51) 大雪原

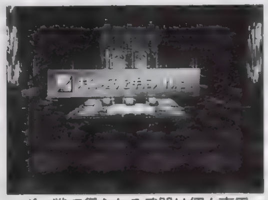
2章までで仲間になった魔戦12将軍は、3章の冒頭で現れるカル=ス(と名乗った人物)について、ほとんどのキャラはD・Sのもとから離れていってしまう。一気に戦力ダウンも考えられるので、ほとんど不動の侍衆で体勢を立て直そう。また、2回目にここを訪れた(フローチャートでは㉖)ときに、巨獣を呼び出すエサに "紅玉" ではなく、バ・ソリーを使う(?)こともできるのだが…。はたしてバ・ソリーは巨獣に食べられてしまうのか？

▲場合によってはカイとヨシュアもいっしょに離れてしまう場合が…。


▲紅玉のある洞窟は凍った湖の真ん中で、見つけにくいかも。

◉MAP No.(54) 海底都市遺跡

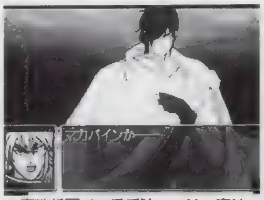

▲入ってすぐのところに回復ポイントのある "金星宮" を拠点にしよう。


▲ボス戦で得られる武器は個人専用の強力なモノが多い、迷わず装備だ。

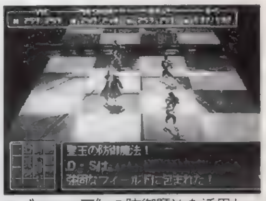
この世界の天候を正して、双雪山への道を開くために海底の遺跡にやって来たD・S一行。気象をコントロールするためには「水・金・火・木・土・蝕影(月)」の6つの天宮の位置を正確な位置へと戻す必要がある。ここの迷宮も、1章の霊岩洞(フローチャートでは⑰)のときのように、一定順番でないと扉は開かない。とりあえずはフローチャートの順に進めば、問題なくクリアできるぞ。すべての宮にボス戦が待っているので注意しよう。

◉MAP No.(63)、(64) 水獄塔基底・中層

3章のクライマックス、たもとを分かった魔戦12将軍との連続の戦闘が待っている。必殺技のゴリ押しでもなんとかなるが、そこはやはり12将軍、1戦闘ごとにセーブしておいた方が無難。平均レベルが30〜32くらいに達していれば、このあとのボス戦でも苦労はしないハズ。1つの目安にしてほしい。また、氷獄塔中層で現れるブラド(すでに仲間にいれば問題なし)は、ここで仲間にできないと、2度と会えなくなってしまうぞ。



▲魔戦将軍で1番手強いのは、実はマカパインかも。即死技が怖い。

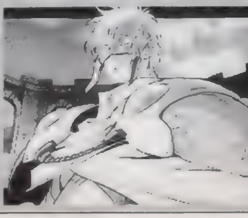


▲ "ヨーコ王" の防御魔法を活用して、敵の特殊攻撃をしっかり防ごう。

BASTARD!!

そして気になる今後の展開は……？

魔戦12将軍を扇動して、D・Sのパーティを内部から分解していった至高王を名乗る謎の男。だが、1度離れていった魔戦将軍も、至高王にカル=スとは異質の気を感じはじめ、再びD・Sのもとへと集まってきた。絶大な力で迫る至高王の攻撃からD・Sたちを救ったのは、意外なことにガラとネイの四天王コンビ。そして、彼らが語る至高王の正体とは……？また、今までの鬼忍将、魔雷妃の背後に見え隠れしていた "異形の神" たちの目的は？ 以降、D・Sを取り巻く物語は、激しく揺れ動いていく……。


◀見た目はカル=スにそっくりだが、彼の言動の節々からはソレは微塵も感じられない。

ポイントQ&A

Q：いろいろと秘密が隠されてそうなゲームですけど、もし "隠しコマンド" 的な要素があったらぜひ教えてほしいです。
A：残念ながら "隠しコマンド" はないに等しいのだが、便利なコマンドを1つ紹介しよう。戦闘時に「R1+○ボタン」を押すと、バトル入力をスキップできる。なんてことはないが、ザコ戦ではけっこう時間の短縮になるのだ。ザコと戦闘がもどかしいときに使ってみよう。

闘神伝3

『闘神伝３』の32人目のキャラ、ナル様。
彼女を使ってプレイするための条件を、ここに公開!!

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	なし
発売日	96年12月27日（発売中）		

©TAKARA 1997 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1997

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「闘神伝」第１作目から、人気が高かったナル様。ついに今回、ゲーム初登場ってことで喜んでいるファンの人も多いことだろうと思う。キャラゲーとしてシリーズ通して、はずさない「闘神伝」シリーズ。この辺の隠れキャラの選別（というか何というか）はサスガ、って感じです。ナル様を出すまでの道のりは少々困難だけど、ぜひ頑張って、彼女でプレイしてみてほしい。とにかくカワイイのだ。人によってカワイイの意味を取り違えられそうだけど（笑）。（やたきっつぁん）

最後の隠れキャラ、ナル様の使い方もついに公開!!

名前は１作目から登場していながら（存在のみだけど）、シリーズ３作目にして、初めて扱えるキャラとして登場のナル様。「闘神伝」シリーズ最高の人気を誇る（かどうかはイマイチ不明）彼女を使う方法をついにここで公開するぞ！　その条件とは、右のすべてを満たした上で、ヴェイルを使い「ふつう」以上のレベルの「１Ｐ－ＧＡＭＥ」をノーコンティニュークリアすること。これで、キャラ選択画面の最上段に、ナル様の姿が登場するのだ!!　ちょっと面倒だけど、愛があれば問題ないよね。頑張って、ナル様のお姿を拝見しよう。

ナル様に登場していただく前準備としてまず彼らを登場させるべし

ダークサイドキャラ全員
「ストレス解消」以上のレベルで、「１P－GAME」をクリアすることによって、クリアしたキャラに対応したダークサイドキャラが使えるようになる。

ショウ
すべてのダークサイドキャラが使用可能な状態で、「ふつう」以上のレベルの「１P－GAME」をクリアすることによって、ショウが使えるようになる。

アベル
ショウが使用可能な状態で、「ふつう」以上のレベルの「１P－GAME」をクリア、かつエンディングを最初から数えて18回以上見ている場合に、アベルを使えるようになる。

ヴェイル
アベルを使用し、「ふつう」以上のレベルの「１P－GAME」をノーコンティニュークリアすることによって、ヴェイルが使えるようになる。

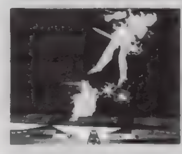
◉ついにお目見えとなったナル様を徹底解析!

それでは、ナル様の扱い方について見ていくとしましょう。彼女は、養父であるカインの戦いを見ながら育ったため、彼の必殺技をマネて使うことができる。が、あくまでこれはマネの域を出ていないので、実質的には違う技だと考えた方がいいかもしれない。ナル様の最大の武器となるのは、これらの技ではなく、その体の小ささ。身長が、ほかのキャラの膝の高さくらいまでしかないため、敵の攻撃があたりづらい。また、通常技はリーチが極端に短い分、出の早い技が多く、相手の足元をチョロチョロしながら攻撃しているだけで、けっこう勝てるぞ。ま、彼女の場合、真面目に戦うよりも動きを見て楽しむというのが正解かも……。

▶空中でのソウルボムは、攻撃範囲が狭くて使いにくいけど、非常にキレイなのだ。必見!!

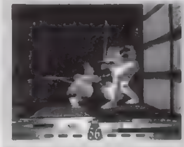
	技　名	コマンド
必殺技	ソニックスラッシュ	↓↘→＋武器
	リトルプリンセス	↓↙←＋武器
	デッドリーレイズ	→↓↘＋武器
	ショルダークラッシュ	↓↙←＋蹴り
秘伝必殺技	エンジェルアート	→←→＋強武器
究極宝技	イノセントファイア	武器ボタン同時か蹴りボタン同時押し

ショルダークラッシュ



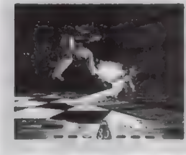
カインのショルダークラッシュと基本的に内容は同じ。これで相手を空中お手玉することが可能な点も同じだ。

リトルプリンセス



敵に向かって走りながら体当たりする。姿勢が低いので、相手の飛び道具を見てからその下をくぐり抜けて、攻撃も可能。

デッドリーレイズ

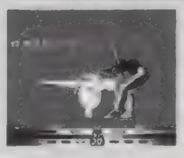


これもカインのデッドリーレイズとほぼ同じ。だが、剣を下にして落ちてくるので、落下中も攻撃判定がある点が違う。

ソニックスラッシュ

剣を大きく振り、気弾を放つ。気弾は途中で重力に負けて地面に落ちてしまうが、発射位置が高いので対空に使える!?

秘伝必殺技エンジェルアート



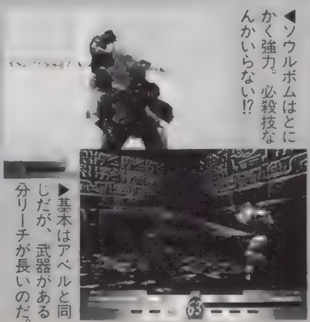
ソフィアのオーロラレボリューションのような形で前進し、ショルダークラッシュ、デッドリーレイズとつなぐ。超強力。

究極宝技イノセントファイア

空中に飛び上がり、巨大な火の玉を放つ。攻撃力はさほどでもないが、とにかく当たり判定が大きいのが特徴。

ついで、ってわけじゃないけどヴェイルの技表もね

ナル様を使うための最後の条件、ヴェイルでのノーコンティニュークリア。ヴェイルはアベルの闘神奥義をより簡単なコマンドで出すことができ、さらにアベルの秘伝必殺技を闘神奥義としていつでも出すことができる。と、このようにヴェイルは強いんだけど、技のコマンドがわからなくてはその強さも半減するというもの。というわけで、ヴェイルの必殺技コマンドを、ここで一挙に公開するぞ。これを利用して、１日も早くナル様をモノにしよう。



◀ソウルボムはとにかく強力。必殺技なんかいらない!?

▶基本はアベルと同じだが、武器がある分リーチが長いのだ。

	技　名	コマンド
必殺技	波輝弾	↓↘→＋武器
	グランドタックル	→↓↘＋武器
	ヘルズトルネード	↓↙←＋蹴り
	インビシブルムーブ	←↓↙か→↓↘＋蹴り
	トリプルイリュージョン	→↘↓↙←＋強武器
	光輪波輝弾	↓↘→↓↘→＋強武器
	スカイダイブリベンジ	←↙↓↘→＋強蹴り
秘伝必殺技	ファナティックイリュージョン	→←→＋強武器
究極宝技	フェイタルメテオブロウ	武器ボタン同時か蹴りボタン同時押し
闘神奥義	ヴェイル・アルティメイトファントム	→↘↓↙←↙←→←＋強武器

ポイント Q&A

Q：闘神奥義のコマンドが難しすぎて、出すことができません。うまい方法はないモノでしょうか？

A：いつでも出すことができる超必殺技として魅力的な闘神奥義だけど、複雑なコマンドなため、それほど使えないという印象が強い。が、キャラによってはＲ１、Ｒ２ボタンの同時押しで出せる場合があるぞ。そういうキャラはラッキーで、戦いの組立に闘神奥義を簡単に利用することが可能だよね。試してみよう。

©1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT. Licensed by FOCA to Fuji Television.

F1チーム育成シミュレーション

F-1 GRAND PRIX 1996

F1チームのオーナーとして世界のトップを目指すには？キミのチームを最強に仕上げるための方法を伝授するぞ。

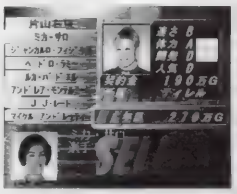
ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	1月17日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

スポンサーと契約するところからマシンの設計・開発、そしてピットでの指示などF1チームオーナーの仕事を幅広く体験できるのは、すごく新鮮。ドライビングにはいっさい関わらないなんて地味だね……なんて思っている人は、ちょっとプレイしてみてください。プレイヤーのオーナーとしての判断が、そのままマシンの順位に反映されるシビアなゲームだと気づくはずです。それだけに、ドライバーのミスでクラッシュされた日には、思わずムッカーっとくる人も多いのでは……。（なんでメカさん）

コンストラクターズチャンプになるための必勝法を伝授

コンストラクターズチャンピオンとは、シーズンを通してもっともよい成績を収めたチームに贈られる栄誉のこと。F1オーナーとしてコツコツと契約、開発、運営を繰り返し、条件のよいスポンサーに注目されるくらいのチームに育てられたとき、初めて栄誉を獲得するチャンスは巡ってくる。各ポイントの要素を押さえ、世界最速マシンのチームを目指そう。



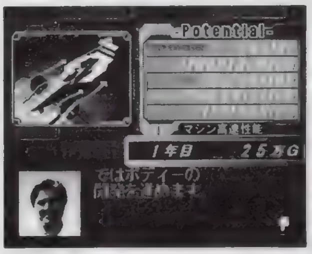
◀ファーストドライバーは速さ、セカンドは開発のランクが高い者を選ぼう。

マシンのタイプを決定しよう

マシンは大きく分けて、加速重視と高速重視の2タイプがある。マシンにもよるが、カウルタイプを低速にすれば加速度重視、高速にすると高速度重視タイプにセッティングしたことになる。また、マシンタイプはシリンダによっても左右され、V8だと加速度寄り、V12だと高速度寄りに決定される。あらかじめ入賞を狙うコースを考慮して設定すると、効果的だぞ。

ステップ1◉グランプリ前の下準備を怠るな！

グランプリ前は主に、開発やテスト走行など、マシンの信頼性に関わることを実験することになる。信頼性が高い（危険度の低い）マシンの場合は、開発に力を注いで高速性を上げていこう。逆に高速性能に秀でたマシンなら、テスト走行を重ねて信頼性を上げていくことが重要。高速コースはエンジンとトランスミッションの、中低速コースでは空力やサスの信頼性が上がるぞ。



◀▲この期間でマシンの弱点を補うことが可能。開発やテスト走行を繰り返し、最速のマシンに仕上げよう。

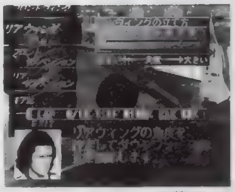
ココがポイント ピットクルーをきたえる

ゲームスタート時にはクルーが不慣れなため、マシンがピットインするごとに15秒近くロスタイムがある。それを改善するには、グランプリ前に毎回必ずピットクルー訓練を実行すること。

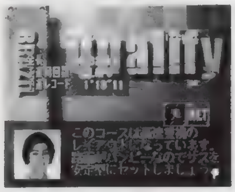
▲タイムはほんの少しずつしか短くならないが、あせらず実行だ。

ステップ2◉予選ではコースの特徴を把握

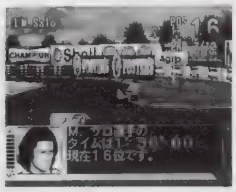
予選はタイムアタックで行われるのは知ってのとおり。まずはレース前の秘書のアドバイスと天候を参考に、セッティングを開始。高速重視のコースはフロント、リアウィングを寝かせ、ギア比を大きくするのが基本。中低速重視のコースは、その逆にセッティングすればOK。また予選では1/100秒を競うので、ガソリンの量は必要最小限に抑え、マシンを軽くしてからコースへ出そう。



▲ウィングとサスペンションはフロント、リアとも同じ数値に。そうすれば、微調整のときに設定しやすいぞ。



◀彼女の助言を参考に大まかなセッティングを開始する。絶対見逃さないように。



◀コースに出てみて、初めてセッティングの良しあしがわかる。ダメならすかさずピットに戻そう。

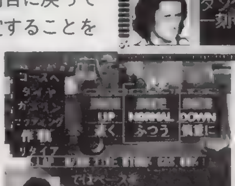
ココがポイント 2台のマシンでベストなセッティング

ベストなセッティングで本戦に挑むためには、2台のマシンのセッティングを少しずつ変えてコースへ出すのがポイント。なぜならピットに戻したときのドライバーのコメントに違いが出て、よりベストなセッティングにしやすくなるからだ。2人が「少し」変えようと言ったら、数値を1動かし、「もっと」だったら2動かしてみよう。彼らの反応が「バッチリ」と言えばセッティングは完了となる。

◀▲もっとも信頼できるのはドライバーの意見。ちょっとずつ数値を変化させながらコースへ出すことを繰り返して、ベストセッティングにしよう。

ステップ3◉本戦のカギはピットのタイミングが握る

レース直前には最後にもう一度セッティングができる。予選でベストな状態になっていない場合には最後にもう一度セッティングをしよう。また作戦コマンドは、信頼性が高いマシンの場合ならばペースを「速く」と指示し、高速性能マシンならば「ふつう」と指示するのがよいだろう。肝心のピット回数は助手の意見を参考にして、ガソリンの量とタイヤの種類を決定しよう。マシンはピットインの指示を出してから2周目に戻ってくるので、ガソリンは周回数分より少し多めに設定することを忘れずに。レースがスタートしてからは、「ガソリンの量が少なくなった」というメッセージが出るまでレースを見守ろう。ピットインの指示を出すタイミングは、メッセージが「タンクが空に近い状態」に変わったと同時にするのがベスト。レースの状況によっては、タイヤの種類を変えることも、よい結果へとつながるポイントだ。



◀▲ピットインのタイミング、ペース配分などはすべてオーナー（プレイヤー）の判断に任されている。レース展開に適した指示を出せば、ドライバーも応えてくれるはず。間違った指示を出さないように注意！

ココがポイント トラブルの対処法

長いレース中にはさまざまなアクシデントが発生する。ほかのマシンと軽く接触した程度ならまったく問題はないが、エンジンやメカニックに異常が出た……なんて場合にはクラッシュの危険性が出てくる。序盤で資金が少ないときは、残念だが大事を取ってリタイアさせるか、ペースを落とさせるかして対処し、資金面の方を優先させよう。資金に余裕があれば、2台のうちどちらかが走行不能になっても、残ったマシンが上位を狙えそうなポジションにつけていないかぎり、ペースダウンの指示を出しても完走させること。地道でも完走さえしていれば、条件のいいスポンサーやドライバーから声をかけられることだってあるからだ。

▶ドライバーからのSOS。こうなったらあきらめてリタイアさせ、残ったマシンに希望をたくすのが賢明。

ポイントQ&A

Q：資金が足りなくてマシンの開発までお金がまわらないのですが、どうすればよいでしょうか？

A：まず、現段階でもっとも資金を払ってくれるスポンサーと契約することが基本だ。すべてのスポンサーと交渉してみよう。また、資金援助の方法は「一括」と「分割」があるのは知っているよね。実は「分割」の方が高い金額を受け取れるので、これを利用するのが手っとり早い方法だぞ。

スターウォーズ レベルアサルトⅡ

映画『スターウォーズ』の世界を再現した魅力の3DSTG。その全15ステージを4つのパートに分けて攻略しよう。

ジャンル	3DSTG	価格	¥5,800
メーカー	BPS	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) コナミ　ハイパーブラスター
発売日	96年12月27日(発売中)		

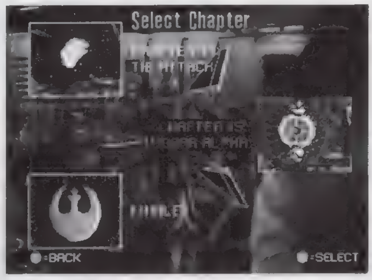
PS, I ♥ YOU! WRITER'S COLUMN

ハリウッドもビックリ……かどうかは知らないが、このゲームのムービーはホントにスゴイ！　どのシーンを見ても思わず、お〜っ！　と声が出ちゃうくらい。また、3DSTGとしての完成度もバッチリだし、それにボリューム的にも問題ナシ。ファンならずとも遊び始めたら止まらなくなるハズ。しかしながら、難易度が非常に高い。そのため先のムービーが見たいのにクリアできない人も多いんじゃないかな。そんなみなさんのために、今回は全15ステージの攻略集をお届けしちゃおう。　（Z佐藤）

4つのパートに分けて全15ステージを徹底攻略！

全15ステージを3DSTG、フライト、ガンSTG、基地・小惑星の4つのパートに分け、それぞれのポイントを徹底解説！　先のステージのムービーが見たいけど、難しくて……とお悩みの方は、ぜひこれを参考にしてクリアしよう。さらに今回は、このゲームでいちばん難易度が高いと思われるステージ15をピックアップして特別に大攻略しちゃうぜ。これで全ステージクリアは間違いナシ。感動のエンディングは、もはやキミのもの！

▶全15ステージを4つのパート分割。それぞれの重要ポイントをまとめて解説だ。



▲最後に待ち受けるステージ15もこれでバッチリ！　感動のエンディングまでまっしぐらだ。

3DSTGステージ [STAGE1、5、8、14] で生き残るコツ

まずはプレイ視点。これはやはりコクピットから見た視点がベストだろう。外部視点も魅力的だが、自機の後ろ姿が前方の視界を妨げるので敵が確認しづらくなる。これではクリアは難しい。次に敵を撃ち落とす方法だが、いくら現在敵がいる場所を撃っても、その敵は動いているので当たりにくい。敵が動く方向をある程度予想し、敵の少し前方を攻撃するようにしよう。

◀敵の進路を予想して攻撃するのだ。

フライトステージ [STAGE3、7、10] で生き残るコツ

フライトシミュレーションステージでは、常に自機を画面中央に置くこと！フラフラ飛んでいると障害物に当たってしまい、ムダなダメージを受けてしまうぞ。あと、ある程度地形を覚えることも重要。カーブの場所を知っていれば、安全に避けられるぞ。

◀✚キーはチョンチョンと細かく動かせ。

◀ステージ10では攻撃はせず、移動に集中！

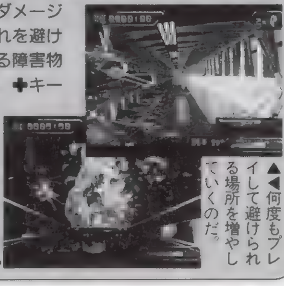
ガンSTGステージ [STAGE2、11、12] で生き残るコツ

ガンSTGステージは出現する敵の数が決まっていて、1つの場所から出現する敵だけを倒し続けていれば規定数を減らすことができる。例えばA、B、Cの3つの場所から敵が出てくるとする。まずAから出てくる敵だけを次々に倒す。Aから敵が出なくなったらB、Cの場所の敵を倒す。これでクリアできるのだ。この方法でラクに突破していこう。

▶まずは狙いやすい場所から出てくる敵だけを倒しまくれ。

基地、小惑星ステージ [STAGE4、6、9、13、15] で生き残るコツ

基地や惑星内を突き進むステージでは、敵よりも障害物に注意！　しっかり避けていないと敵に攻撃されるよりも大きなダメージを受けるぞ。これを避けるには画面に映る障害物とは反対方向に、✚キーを入力する。この方法で大部分は避けられる。ただし避けにくい場所もあるので、何度もプレイして覚えよう。



▲◀何度もプレイして避けられる場所を増やしていくのだ。

エンディングは全部で3種類。オールクリアするまで諦めるな!!

なんとオドロキ！　このゲームのエンディンクは、難易度によって変化するのだ。エンディングのパターンは全部で3種類。ただエンディングを見るためには、設定した難易度でステージ1から順にクリアしていかなければならない。そのため、EASYモードでクリアし、難易度を変えてステージ15だけに挑戦というプレイデータの流用テクニックは通用しないぞ。ちょっとキビシイけど、チャレンジしてみる価値は十分アリなので、今回の攻略を参考にすべての難易度にチャレンジしてみてね。そして全エンディングをバッチリ拝んじゃおう。

最終エリア、STAGE15の完全突破法を紹介

かんじんのステージ15をクリアしないと、エンディングは見られない！　というわけで、超絶な難易度を誇るステージ15を完全攻略だ。下に紹介する文中の上や下は、自機の移動方向（向き）を表しているので注意してね。

最初の工場

スタート直後の通路を抜けて工場に入ったら、最初のクレーンでは下、続いて上、左、下、上、最後は左上に向きを変えよう。

通路A

工場を出た直後は上方向に移動。このあと敵が多数出現するので、早めに撃破し、受けるダメージをなるべく減らそう。

通路B

敵を倒して先に進むと、2つ目の工場の入口でクレーンが上方から迫ってくる。自機を下に向けて、確実に抜けるベシ。

2番目の工場

工場に入ったら自機を画面中央に移動させ動かさないこと。これだけで出口まで、ダメージゼロで抜けられるぞ。

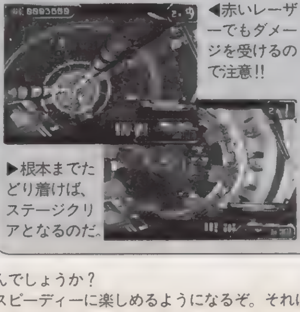
通路C

工場を出た直後のクレーンは上方向に行くことで避けられる。3つ目の工場入り口で迫るクレーンも、上方向で避けられる。

3番目の工場

工場に入ったら通路Cから続き、自機の向きは上。障害物を避けたら右、下、左上、下の順に向きを変え、最後は左上でクリアだ。

最終地点



◀赤いレーザーでもダメージを受けるので注意!!

▶根本までたどり着けば、ステージクリアとなるのだ。

最終地点に入ったら、赤いレーザーを避けるべく、まずは左上に移動。そして右上、左下とゆっくりと自機を移動。その後、3本の柱にある砲台を破壊しつつ進んでいこう。レーザーの根本まで耐えるとクリアだ。

ポイントQ&A

Q：ガンSTGステージでコナミ　ハイパーフラスターを使った場合、どんな感じにプレイできるんでしょうか？

A：コナミ　ハイパーブラスターを使用すると、照準を動かして敵を狙う手間が完全に省けるのでスピーディーに楽しめるようになるぞ。それになによりも臨場感が違う！　ホント実際に戦っているような臨場感が味わえるのだ。わざわざ買うこともないとは思うが、持っているならぜひ試してみよう。

©Rebel Assault Ⅱ:The Hidden Empire TM and ©1995 Lucasfilm Ltd.All Rights Reserved. Used Under Authorization.Star Wars and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.BPS logo ©1996 Bullet-Proof Software,Inc.

©Sony Computer Entertainment Inc.

ワイルドアームズ

超簡単な前半に比べて、中盤はグっと難しくなってくる。今回は各ボスの簡易攻略からゲーム全体をも徹底攻略だ!

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年12月20日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

序盤があまりにサクサク進みすぎたため、中盤からの難しさに戸惑っている人も多いでしょう(笑)。後半のトラップは、難しく考えすぎると逆に解けなくなるので要注意。とくに質問の多いラストあたりの攻略は、次号まで待っていてね。もうクリア寸前という方に、ちょっとした情報をプレゼント。MAP上にある小さな島には何もないようで……。さらに、一度クリアしたイベントの場所には何かあるかも。なんとも隠し要素の多いゲームです(笑)。　(へろへろのうさうさ)

後半戦にいたるまでの重要ポイントを徹底攻略

POINT1◉ルーンドライブ入手

ゴーレム入手後は、雪原を抜けてコートセイムの町(場所は右下のマップを参照)へ。町では賞金稼ぎジェーンとの再会が待っている。ジェーンの父親から〝ゼンマイのねじ〟を入手したら、風の海のエピタフへ向かおう。エピタフ内で道をふさぐ壊れた機械には、ゼンマイを使用すればOK。また、ロディが新アイテムを入手したら、入り口付近の今まで入れなかった部屋を再チェック!

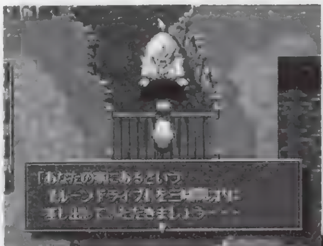
VSブーメラン

四天王のブーメランと欲望のガーディアン、ルシェドの強敵コンビ。3人のレベルは最低でも28は必要だぞ。まずは、HPの低いルシェドを集中攻撃。クイックとシールドの魔法を多用して、長期戦に備えておこう。

◀狼にはマジックスタッフで話しかけること。ちなみにここでのイベントは、失敗しても何度でも挑戦可能。

POINT2◉結界のほこらへ急げ!

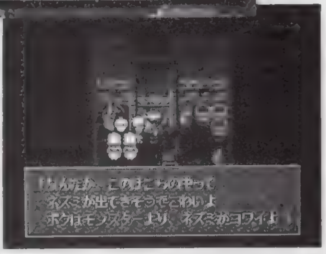
エピタフを攻略して町に戻り、ジェーンの父に話しかけるとパーティーが始まる。このあとしばらくは買い物ができなくなるので、薬草などは事前に買いだめしよう。また、ほこらに入ると回復ポイントがない。回復アイテムのムダ使いは避けること。



◀実は、このボスの言葉どおりに町で待っていても、時間のムダ。すぐにほこらへ向かおう!

VSアルハザード

ここで登場するアルハザードは全体攻撃を仕掛けてこないので、意外と楽に倒せるぞ。弱点は〝聖〟で、その属性以外の攻撃はあまり効果がない。ザックの剣には、早めにライトウェポンの魔法をかけておこう。



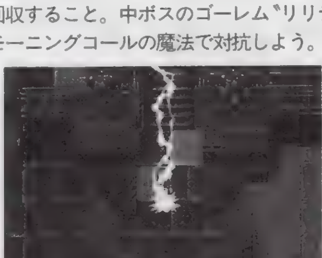
▶シスターと話したいのに子供が邪魔。ねずみ嫌いの彼を退かすには、ハンペンをぶつけよう。

POINT3◉フォトスフィアに潜入

敵の本拠地内ではトラップの起動装置を爆破しながら進むが、1カ所だけ爆破できない場所がある。そこは〝なみだのかけら〟を入手すると本拠地の機能が停止して通れるようになるぞ。このあと長い階段を下りると、右側の部屋にアームが隠されているので必ず回収すること。中ボスのゴーレム〝リリティア〟は、睡眠系の攻撃が多いので、モーニングコールの魔法で対抗しよう。

VSマザー

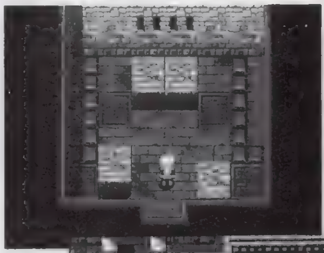
一発のダメージはそれほど大きくないが、全体攻撃には要注意! 確実に回復をかけつつ、大技を叩き込んでいこう。とくに、ロディのABMランチャーの威力を200以上に強化して、ロックオンと併用すると効果絶大。



◀点滅する床は触れたとたんに雷撃を喰らう。階段の上にある装置を爆破しなければ進めないのだ。

POINT4◉うず潮を消しに竜宮へ……

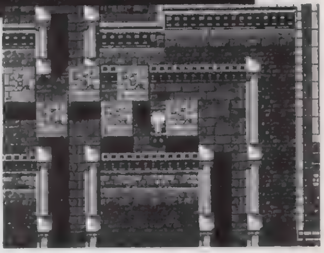
アーデルハイドに戻ると、町は以前の活気を取り戻している。ここで得られる多くの情報は必ずメモしておこう。情報収集を終えたら、タウンロゼッタに急行して、竜騒動の話を聞くこと。このあと、町の東の海にあるうず潮に接触すれば、竜宮への道が開けるぞ。



◀おなじみの巨石パズル。写真のように微妙なズレにさえ注意すれば、難なく解けるはず。

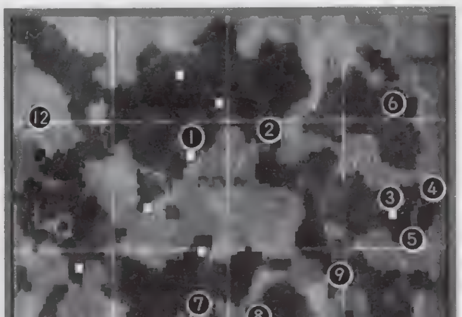
VSレディ・ハーケン

これといって弱点もなければ、攻撃属性もない。全員にシールドの魔法さえかけておけば、まず普通に戦える。レベルが高く、回復アイテムに余裕があれば、早撃ち〝トリックスター〟を使ってみよう。1割の確率でイイコトが……。



▶入り口が2つあるパズル部屋は、右が正解。左から入ると、どう頑張っても進めないのだ。

〜ファルガイア大陸主要フィールドMAP〜

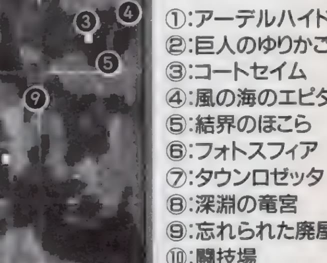


海を隔てていたうず潮が消えると、一気に行動範囲が広がるが、その分とても迷いやすくなる。今までの情報を整理して、目的地を確認しよう。また、一度は外海全体を探索して、所々に漂流しているビンを回収すること。思わぬモノが手に入るぞ。

①:アーデルハイド
②:巨人のゆりかご
③:コートセイム
④:風の海のエピタフ
⑤:結界のほこら
⑥:フォトスフィア
⑦:タウンロゼッタ
⑧:深淵の竜宮
⑨:忘れられた廃屋
⑩:闘技場
⑪:はぐれギルド
⑫:デモンズラボ

いよいよ外海の探索が始まる

外海に出たら、やることは山ほどある。まずは、はぐれギルドに寄ってレベル2魔法を作成しよう。どれもレベル1とは比べ物にならないくらい利用頻度が高く、とくに瞬間移動できるテレポートの魔法は必須。さらに、忘れられた廃屋にあるアイテムを入手すれば、探索が一気に楽になるぞ。隠し要素がそこかしこにあるので、じっくりと探索を楽しもう。



◀とある島の闘技場では、優勝するとナイスなアイテムが手に入るぞ。

ポイントQ&A

Q:ステータス異常を起こす攻撃が多すぎて、回復アイテムが追いつきません。あまりお金をかけずにサクっと直す手段を教えてください。
A:ちょっと卑怯くさい方法だけれども、フォースレベルMAX時の回復効果を利用しよう。まず、敵キャラを1匹だけ残したら、ロディとザックはひたすら防御。そして、この1匹をプリズンの魔法で固めてやれば、安全にフォースレベルMAXを迎えられるぞ。(注:セシリアの魔法が封じられていてはダメ)

レイストーム

ジャンル	STG
メーカー	タイトー
発売日	1月10日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

ちょっとオイシイ追加オプション大公開

以下に紹介するのは、完全以上の移植を誇る「レイストーム」を、さらに充実させてくれる追加オプションの数々だ！ ちなみに、難易度調整、残機数増加、コンティニュー回数などは、出現条件に影響しないぞ。

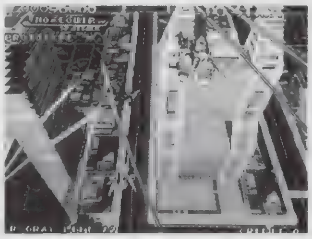
その1◉ステージ別スコアアタックモード

オプション画面では〝ステージセレクト〟と表示されているが、ただの面セレクトとは違うぞ。これは、選択したステージのみをプレイするモード。しかも、残機数は無限なのだ。選んだステージをクリアすると、成績データが表示されてゲームオーバー。まさにスコアアタック専用のモードといえる。出現条件は、アーケードかエクストラ、どちらかのモードを一度クリアすること。

▲もしかすると、次回から「ビックリPS新記録」のスコア募集方法が変わるかも？

その2◉前作の機体も登場する13機モード

出現条件は、アーケード、エクストラの両モードをクリアすること。このモードに登場する機体は、R-GRAY 1、R-GRAY 2、ともにオートタイプが各3機、マニュアルタイプが各3機、さらに前作「レイフォース」の機体R-GRAY 0が1機加わった、残機数13機でプレイできる。しかし、このモードはコンティニュー不可。さらに、R-GRAY 0はプロトタイプなのでボム機能を装備していないぞ。

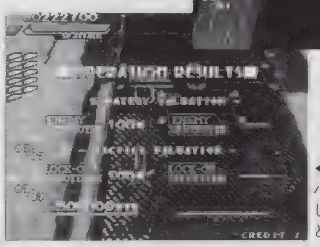


▲これが前作のプロトタイプR-GRAYだ。ボムのゲージを見ると「装備なし」って……。

その3◉スコア確認用シューティングレート

出現条件は、上記の13機モードをクリア（アーケード、エクストラのどちらか一方でも可）すればOK。このオプションは、画面左端に敵出現数、敵撃墜数とロックオンによる撃墜数が表示されるというモノ。ロックオン撃墜数の確認や、各ステージに出現する敵の総数を調べるといったマニアックな用途に便利。また、敵出現数は、敵機が現れる前にカウントされるので、敵の出現も予測できるぞ。

▲シューティングレート表示は、ほかのオプションと併用可能。でも、あまりうれしくないかもね。



◀撃墜率とロックオン率をパーフェクトにして点稼ぎ。しかし、1面以降はちょっと難しいのだ。

レイジレーサー

ジャンル	RCG
メーカー	ナムコ
発売日	96年12月3日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) ネジコン

究極のスタート"BS（ブレーキングスタート）"を徹底解明

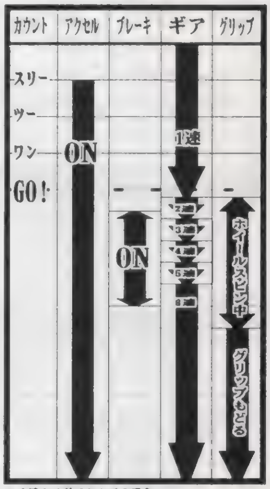
『レイジ』で究極のスタート方法BSが発覚！ このテクを送ってくれた平出武志氏に監修をお願いし、BSの全貌を紹介するぞ（以下ではグレード5までレベルアップしたMT車使用を前提にしています）。

BS存在の証拠写真

▶スタートした直後のペガースが、すでに時速240km/hに達しているのにご注目。

◉BSのメカニズムと操作手順

BSの理想的な操作手順は右図のようになっている。それぞれの操作項目の横線が入力する瞬間を指しているので、操作の順番を確認しておこう。なお、図中ではギアを6速までアップする場合を解説しているけれど、車によっては4速（5速）までしかアップの必要がない車もある。車種別の詳細な情報も下にまとめてみたので、あわせてチェックだ。



＊6速までギアを上げる場合

◉成功条件やコツについて

BSはネジコンでもコントローラでも支障なく使え、ギアアップの操作を速く行うほど効果も高くなる。入力は一定のリズムで行うようにすると成功しやすくなるぞ。それでもダメという人は、ギアアップを2速か3速までにして試してみよう。効果は低いけれど、成功率はグンと高くなるぞ。

車名(ミッション)	グリップ時のギア/回転数	スタートライン通過時の速度・ギア・回転数	瞬間最高時速	その他
Alouetto (5MT)	5速まで！ 8,000rpm	230k/m・5速・8,000rpm	240k/m	ホイールスピンの時間は少し長い
Abeille (5MT)	5速まで！ 8,000rpm	235k/m・5速・8,000rpm	240k/m	ホイールスピンの時間は少し長い
Pegase (6MT)	6速まで！ 8,250rpm	240k/m・6速・8,250rpm	249k/m	ギアアップのタイミングが最重要
Esperanza (5MT)	5速まで！ 6,750rpm	240k/m・5速・7,000rpm	247k/m	とくになし
Instinct (5MT)	5速まで！ 6,000rpm	225k/m・5速・6,000rpm	240k/m	とくになし
Bayonet (5MT)	5速まで！ 6,000rpm	225k/m・5速・6,000rpm	237k/m	とくになし
Hijack (5MT)	4速まで！ 4,500rpm	170k/m・4速・6,000rpm	―――	ホイールスピンの時間が短いので、ブレーキをはなすタイミングに注意
Fatalita (6MT)	4速まで！ 6,000rpm	175k/m・4速・8,750rpm	―――	ホイールスピンの時間が短いので、ブレーキをはなすタイミングに注意
Istante (6MT)	4速まで！ 5,500rpm	170k/m・4速・8,000rpm	―――	ホイールスピンの時間が短いので、ブレーキをはなすタイミングに注意
Ghepardo (6MT)	4速まで！ 7,500rpm	195k/m・4速・10,000rpm	―――	ギアアップは心持ちゆっくり、リズミカルに行うと成功させやすい
Victoire (6MT)	6速まで！ 9,300rpm	315k/m・6速・9,000rpm	337k/m	ホイールスピンの時間が長いので、ブレーキをはなすタイミングに注意
Tempest (6MT)	6速まで！ 4,500rpm	240k/m・6速・6,000rpm	315k/m	ブレーキをはなすタイミングに注意6速が難しいなら5速で行ってもOK
Dragone (6MT)	6速まで！ 9,500rpm	330k/m・6速・10,000rpm	372k/m	とくになし

※表についての補足説明。瞬間最高速の欄で空欄がありますが、BS使用時には、4速で走っているため、5速時の最高速が意味を持たないものとして省略してあります。

©TAITO CORP.1996 ©1996ナムコ

電撃PSではみんなの質問を大募集

昔むかし南西アラビアのシバ王国を1人の女王様が治めておりました。あるとき、彼女はイスラエルのソロモン王がたいそう利口だと聞きつけ、その真偽を確かめるため、早速その地を訪れました。女王はありとあらゆる難問を用意していたのですが、ソロモン王はそのすべてに明快な解答を出し、女王に「あなたに治めてもらう国民はなんと幸せなのでしょう！」と言わしめたと伝えられています（聖書の列王記第1、10章より要約）。今日においては、我らDPSライター陣が、PSの賢人として広く知られるところとなっています。ソロモンの知恵に感服した女王のように、あなたもDPSに難問を預けて幸せになってみませんか？ PSのゲームに関する質問なら何でもOK、質問のおハガキ待ってま～す。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：お世辞抜きで、RCGの新技をいち早く知りたいならDPSに限りますね。ちなみに、「レイジ」でBSを使った場合、具体的にはどの程度タイムが縮むの？

A：1周目は、ハイジャックならベストラップ＋1秒（OVER PASS CITYなど)、ゲパルドならベストラップ＋2秒（THE EXTREME OVERなど）くらいが限界だけれど、それ以外の車なら「スタート時のロスはなくなった」と考えてもいいくらい。1周目からでもベストラップが狙えるぞ。早い話、BSは約1～2秒も稼げる技なのだ。

『ファイナルファンタジーVII』のウラワザ投稿は、今がチャ〜ンス!

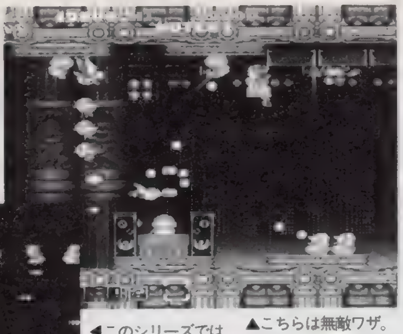
ウラワザデータベース Ver.4.3

現在ウラワザデータベースでは、『FFVII』のウラワザに限り、レベルの底上げサービス実施中。どんなワザでも、一攫千金のチャンスなのです。夢のレベル100が飛び出す可能性も高くなっておりますぞ!

LV80 実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~

■ゲーム中ポーズをかけて……

人気STGのシリーズ最新作から4つのウラワザをまとめて紹介だ。すべてゲーム中ポーズをかけてコマンド入力すればOKだ。ただし、無敵ワザ以外は1ゲームに1回しか使用できないので注意。クレジット増殖/✚上、下、左、右、□、□、左、右、□、○、上、下。無敵/○、□、○、□、○、R1、L1、R1、L1、R1、△、×、△、×、△、○、□、○、□、○、R1、L1、R1、L1、R1、△、×、△、×、△。フルパワー/△、△、×、×、□、○、□、○、L2、R2、L1、R1。残機増殖/✚上、下、左、右、□、□、左、右、□、○、上、下。以上4つのコマンドで、クリアも楽勝だ。



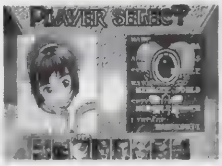
▲こちらは無敵ワザ。無敵も、コナミのSTGには欠かせないウラワザだ。毎回愛用している人も多いのではないかな?

◀このシリーズではもう当たり前のフルパワーアップ。1回のゲームで1回しか使えないので注意しよう。

LV50 ヘヴンズゲート

■隠しキャラ

アーケードモードをノーマル以上の難易度でクリアするとGEEZERとUNKNOWNが使えることは以前紹介した通り。今回はさらに3人の隠しキャラを紹介。KURARA/アーケードモードのキャラ選択画面でNANASEにカーソルを合わせ✚上、下、下、L1+L2、ス、ス。KYOHYA/VSモードのキャラ選択画面で✚左、右、上、下、R1+R2、ス。DYBYD/アーケードモードかタフガイモードでSASAにパーフェクトで勝ち、乱入してきたDYBYDを倒す。

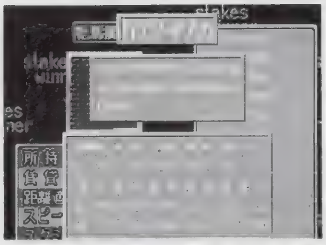


◀隠しキャラの1人、KURARA。そう、あのクララです。

LV50 ステークスウィナー G1完全制覇への道

■隠し牝馬&牡馬

牝馬(または牡馬)パスワード持ち込み画面で、以下のパスワードを入力すると、隠し馬が登場するぞ。繁殖牝馬「せいきくすのつのだたじまよしとあんどみないまさとこじまやすおえいじゆたか」。種牡馬「しかとくにひひとしかつはしげひきくさひがしぴごとゆたかおかべすたあまつき」。

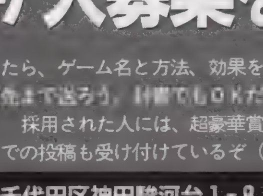


▲この画面で入力しよう。登場するのはいずれも劣らぬ名馬ばかりだぞ。

LV50 実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~

■同キャラ&隠しキャラ

ノーマルゲームのメニュー画面で、✚左、左、右、右、上、下、上、下、左、左、右、右、上、下、上、下、L2、R1、L1、R2、○、□と入力する。これで、2P同時プレイのとき、同キャラを使ってプレイできるようになるぞ。また、同じくノーマルゲームのメニュー画面で✚左、右、左、右、□、○、上、上、下、下、L2、R1、L1、R2、○、□、左、右と入力すると、2体の隠しキャラを使ってプレイできるのだ。



◀隠しキャラの一つ、ドラキュラくん。装備が非常に強力なのだ。

LV20 BASTARD!! ~虚ろなる神々の器

■戦闘ショートカット

戦闘中のコマンド入力時にR1+○、または×を押す。これで、攻撃アニメーションや攻撃結果の表示などをすべてスキップすることができるのだ。戦闘がサクサク進むようになるのでオススメだぞ。

LV20 探偵神宮寺三郎 未完のルポ

■マシンが変わる

カーチェイス場面のロード画面で、右下の「探偵神宮寺三郎」の文字が消えたら、✚上を連打。これでパトカーがミニクーパーになるぞ。同様に、文字が消えたときに✚下を連打するとパトカーが飛行機になるぞ。

ウラワザ大募集なのだ!

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね! 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受け付けているぞ(24時間OK!)。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階 電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX:03-5281-5232

これが豪華賞品だ!

LV100	12,000円分のおもちゃ券
LV80	8,000円分のおもちゃ券
LV50	6,500円分のおもちゃ券
LV20	4,500円分のおもちゃ券
LV0	2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者:LV80(1名)/神奈川県 州望元樹くん。LV50(4名)/青森県 うっぴぃくん、群馬県 そにのじくん、富山県 小野寺嗣夫くん、LV20(2名)/東京都 河田大治くん、埼玉県 帯洋玉貫くん。

BROCCOLI INFOMATION

ブロッコリーインフォメーション

ゲーム系オールジャンルの同人誌即売会

コミックゲーマーズ4

日時：1997年2月2日（日）
11：00〜15：00

会場：池袋サンシャイン
・ワールドインポートマート4F

お問い合わせ

〒178　東京都大泉郵便局私書箱6号　コミックゲーマーズ準備会　☎03-5387-6781

URL http://www.jah.or.jp/~broccoli　broccoli@po.jah.or.jp

PSYCHIC FORCE SPECIAL EVENT

サイキックジャンキーフェア

〜中毒者続出の宴〜

日　時：1997年2月2日（日）
12：00〜16：00

場　所：池袋サンシャイン
ワールドインポートマート4F

入場料：無料

主　催：株式会社ブロッコリー

共　催：株式会社タイトー

※詳細は池袋ゲーマーズにお問い合わせ下さい。
☎03-3985-3232　担当／伊藤・小高

EVENT

○サイキックマスター選手権大会　〜帝都大戦勃発〜
予選参加者1000名超募集

○トークコーナー（開発者インタビュー）

○ズンタタレコード当日限定プレミアム付きCD即売会

○サイキックコスプレコンテスト

○サイキックゲーマーズ 物販コーナー
Tシャツ・チョーカー・グローブ・テレホンカード　その他色々！

○フリープレイコーナー有り

ゲーム関連商品専門店

GAMERS

各種フェア開催中!!

新製品続々登場!!

●サイキックフォース
Tシャツ（￥2500）
チョーカー（￥800）
グローブ（￥2980）

●わくわく7
ポストカード（￥350）
クリアファイル（￥350）

その他、各種テレカ等

わくわく7
ポストカード
⇦

©1996SUNSOFT

取扱商品

●ゲーム系書籍・コミック
ＰＳ、ＳＳ、64などの攻略本から
ファミコン、MDなどのゲーム攻略本まで1500タイトル以上

●ゲーム系同人誌

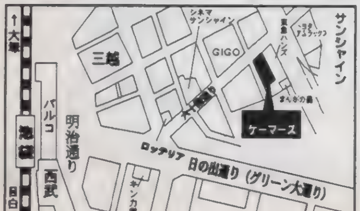
●ゲーム系CD・ビデオ
ゲームＣＤはズラリ1000タイトル以上

●コスパショップ特製コスチューム

●ゲームグッズ
・ソニークリエイティブ
・メーカー直卸！プレミアムグッズ
・ゲーマーズ特製グッズ
ソウルエッジ、わくわく7、スターグラディエイターグッズ
・オリジナルテレカ
サイキックフォース、闘神伝、あすか120％、バイオハザード、天地無用、プリティサミー、竹井正樹、イベントテレカなど
・ブロッコリー主催のイベントのカタログ、
・チケットの前売り　e.t.c.

池袋店

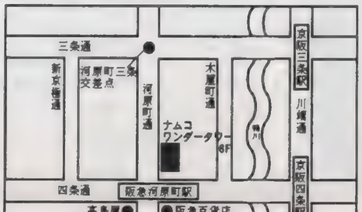
OPEN／11:00〜21:00
TEL／03-3985-3232



豊島区東池袋1-28-7 蛇の目ビル3F

京都店

OPEN／10:00〜21:00
TEL／075-255-1770



京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

FFVII はじめて物語

ファイナルファンタジー

ついに発売になった『ファイナルファンタジーVII』。ハードをPSに移し、生まれ変わったこの超大作の凄さをわかりやすく大解剖。これさえ読めば『VII』でシリーズ初挑戦というウブな方だって、バッチグー（死語）な感じでプレイできるハズなのさ。

まんが／岩瀬さとみ

FFがやってきたからもう大丈夫マイフレンドRPG その1

©1997 スクウェア

●「VII」がこれまでのシリーズと違うワケ

今回の「VII」がこれまでのシリーズと比べてパワーアップした部分は、主に目で見る部分、グラフィックやキャラの演技、そしてイベントなどでの演出といった所です。とくにCGで構築された世界の素晴らしさときたら、常軌を逸しているといっても過言ではないでしょう。もちろんその反面、歩きにくいとか、どの辺を移動できるのかが判断しにくいという欠点もあります。しかしその辺はすぐに馴れますし、「おお、こんな場所も歩けるのか!?」という新たな発見を楽しむことができますよね。前向きに考えましょう。そして、3Dポリゴンで作られた戦闘シーン。これはもう言うことなしでしょう。リアルなキャラがまるで生命を持っているかのように動きまわる様は本当に圧巻です。召喚獣を呼んだときの演出も、過剰なまでにパワーアップしています。これだけの要素を詰め込んで、1回の戦闘が冗長にならないというのはただ事ではありません。また、フィールドは一見「VI」のチョコボのシーンに似ていますが、「VII」では立体として構築された世界を歩き回っているのだから、迫力、リアル感は数段上です。おかげで迷う迷う。これは方向音痴の人にとっては本気で辛いです。某担当ライターなど、一回転しただけで方向が分からなくなる始末。しかし、これまでのシリーズ同様、真上から見た地形固定モードも用意されているので安心です。このように新しい試みが多く取り入れられ、かなり玄人好みのゲームに思えますが、初心者に対する配慮もしっかりしているので、シリーズを遊んだことのない人でもOKです。元々「FF」自体、シリーズに関連性はまったくないゲームなので、いきなり「VII」から始めてもOKです。

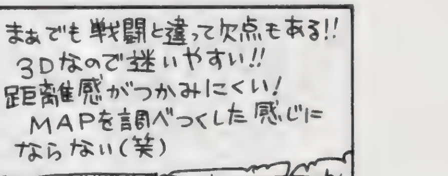
▲新しい召喚獣を手に入れるたびに、どんな効果が見られるのかワクワクするのだ。

FFがやってきたからもう大丈夫マイフレンドRPG

その2

●ストレスを感じさせない「スピード」

PSに限らず、CD−ROMのゲームで最大のネックとされていたアクセス。この速さも、これまでの常識を超えています。とにかくほとんどアクセスが気にならないのは驚きです。この理由は、単純に技術的に素晴らしい面もありますが、「ごまかし」の巧さが効いているのではないでしょうか。キャラを動かしながらも常に先のデータを読んでいるとか、何かグラフィックを表示させるとかで間を持たせるといった創意工夫をしているため、体感速度をさらに早めているのです。この辺は実に当たり前の努力なのですが、それすらできてないゲームが多い中、ひとつのお手本を示してくれたのは実に有り難いことです。スピードといえばもうひとつ、セーブの速さもあります。これはPS特有の問題なのですが、とにかくPSはメモリーカードへのアクセスが遅いのです。『FF』ではキャラと[illegible]個分のマテリアの成長度を記録しながらも、圧倒的な速さの書き込みを実現しています。これも技術的に凄いという理由もありますが、どうやら音にも秘密があるようです。実はセーブしている間もBGMが流れ続けているため、書き込みの体感速度をさらに早めているらしいのです。このあたりの工夫もさすがです。さらに、これだけの情報量がありながら必要なセーブブロック数が1というのも驚きです。最後にもうひとつ忘れてならないのが戦闘のスピード。とにかくテンポがよくなってます。この辺も作り手の巧みさが十分に発揮されています。よく見ると、キャラは攻撃したあと、戻りのモーションがカットされているんですね。このためほぼ絶え間なくキャラが動いている。経験値稼ぎも苦にならないのです。これは重要です。



▲今回の目玉、マテリアシステム。これを極めるのはかなりの時間がかかりそう。

FFがやってきたからもう大丈夫マイフレンドRPG

その3

●『FF』らしさはまったく失われてない!

これまで進化した部分ばかり書いてきましたが、変わらない部分もあります。それは、ズバリ『FF』らしさです。これまでのシリーズのよい部分は、キッチリ残っていますので、シリーズを通して遊んできた人にとっても安心して遊べるようになっています。新しいシステムのマテリアシステムは、『Ⅴ』のアビリティシステムに通じるモノがありますので、やり込み派の人間にとってはたまらないでしょう。作業的にはマテリアそのものを育てていくゲームなので、キャラの戦闘での特徴は希薄(マテリアさえ付ければ誰もが回復役になれるし、攻撃役にもなれる)ですが、ストーリーや設定的には大変な個性を持っています。このおかげで使用キャラに関しては、かなり個人の趣味がでることでしょう(例えばエアリスには攻撃呪文は使わせないとかね)。これまでの『FF』では、偶数シリーズはシナリオ重視、奇数シリーズではシステム重視と言われてきましたが、本作でついにその融合が叶った感じです。キャラ派の人もシステム派の人も大満足できること間違いないでしょう。そしてお馴染みATBことアクティブ・タイム・バトル。もうコレなしでは、『FF』ではありませんからね。先ほど書いたテンポのよさも加わって、スリル感は損なわれていません。そして数多くの隠し要素。『Ⅵ』でも完全クリアに苦しんだ人も多いでしょうが、『Ⅶ』では、1回プレイしただけでは完全クリアは不可能なほど、大量に用意されているようです。また、チョコボ牧場でチョコボを飼育できるなど、『FFⅦ』ならではのお楽しみも用意されていますので、早解きは絶対に損します。焦らず、じっくり楽しみましょう。

▲戦闘[illegible]込んでいるのだ。

FF VII はじめて物語

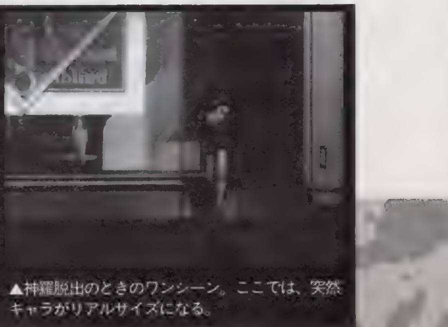
FFがやってきたからもう大丈夫マイフレンドRPG

その4

●FF初のビジュアルは、ゲームと完全融合

昨今のPSゲームにおいて、ムービーシーンは欠かせないもの。もちろん『FFⅦ』でも、これでもかってくらいムービーが導入されています。実は『FF』でムービーシーンが取り入れられたのは初めてのこと。これまで16ビット機のROMでやってたんだから当たり前ですけどね。しかし初めての導入にも関わらず、ムービーのクオリティ、演出、使い方がケタはずれに凄いのです。もちろん内容だけでなく、その使い方も優れています。ゲームからムービーへ、ムービーからゲームへの切り替えが実に巧妙で、それとは分からずムービーを見ている場合さえあります。例えば、最初のミッションで、クラウドが魔晄炉を見上げるシーン。あれは、ムービーとイベントキャラを組み合わせたものなんですね。うまくイベントにとけ込んでいるから、ゲームのテンポを崩すことなくムービーを楽しめるのです。ただ、同じムービーでも、イベントに密接に絡んだムービーと、完全にビジュアルとしてのムービー（神羅ビル脱出の際に見ることができるバイクでの逃走シーンなど）では明らかにキャラの頭身が違っていて、けっこう違和感があるのは確かですけど。

とにかくこれだけのクオリティを持ったゲームは十年に一度のレベル。とにかくPSの、いやすべてのゲームの水準を遥かにオーバーしています。これを超える可能性を持っているゲームは、もはや『FFⅦ』しかないのかも。『FFⅦ』で初めてPSを買った人も多いでしょうが、今まではもちろん、今後コレと同じレベルのゲームが続出するとは考えない方が幸せでしょう。その分、長年RPG不足に苦労してきた初期ユーザーにとっては、今がまさに幸せの絶頂なのです。



▲神羅脱出のときのワンシーン。ここでは、突然キャラがリアルサイズになる。

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムスっていいわぁん♡　す・て・き♡　うふぅん　バカァン、そこはダメ……こんな峰不二子系のお色気たっぷりなお便りも募集中でございます。いつでもどうぞ。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（癌）

教育にわるい

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。ご実家のことまでネタにしてしまう先生にファンレターを！

★いーしやーきいも・うりきれっ

新しい年になってアイデアを書きとめてるネタ帳を新調いたしました。古いほうのネタ帳を見返していると、使うタイミングがなくてそのまま眠ってしまったものもたくさんありました。「結局、「ロード」って第何章まで出たの？」…そんなことはどうでもいいのです。

さて、今回も前回に引き続き「僕の絵の描き方」です。第2章です。

前回、僕はペンが苦手なので仕方なくロットリングで線を書き足して、なんとかペン画のように見せてる、といったことを伝えたワケですが、偶然にも僕の知り合いのマンガ家さんに同じやり方をしてる人がいました。「何ページもあるたくさんの原稿に、繰り返し描くのは大変でしょう？」と質問したところ「いやいや、もう慣れました。なんとかなるもんですよ（笑）」とのお答え。ううむ、そうなのか。ロット絵描きには心強いお言葉であります。な。

「やっぱり「スポーン」てタイトルさ、馴染めないよね」…これはどうでもいいことです。

話を戻そう。で、僕が絵を描くときにけっこう気をつけてるのが、衣服の縫い目とかしわの部分なんです（上手く描けてないですけど…）。実は、僕の実家は「婦人服店」をやってまして、幼い頃から服に興味があり、いろんな服を見るのが好きでした。制服とかも販売してたので、その寸法合わせのためにマネキン役などもしてセーラー服とか着せられておりました。このことはトラウマとなり、のちに異常に制服に固執する男になってしまうのだが…そういや夜中、誰もいない店内に忍び込みセーラー服をうっとり見つめてた青春時代もあったっけ……危なすぎです。コホン。話を戻そう。でして、服の縫い目のパターンなどをチクチク描いてるときは、ドット絵の作業と似てることもあり、とても幸せな僕なのであります。みなさまもおヒマなら、ご自分の衣服の縫合部分を観察してみてください、小さな芸術（アート）が見られますよ。

「「求ム」の「ム」ってどうしてカタカナなんだ」。…どうでもいいことなのです……なんだかなあ。

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

年が明けたばかりのコラムでいきなりこんな大きなニュースに関して書くことになるとは思いませんでした。それにしても驚き。

★『ドラクエ』の衝撃：PSに大作RPGシリーズが集まることの意味

さて、今回はビッグニュース中のビッグニュース、『ドラゴンクエスト（ドラクエ）Ⅶ』がＰＳで発売される」ということになった（といっても、実際に出るのは少し先のことだろうけれども）件だ。このことは実はゲーム業界にとっても読者のみんなにとっても深い意味を持つので、くわしく解説することにしよう。

まず、何より大きな意味として一般の人にとっても「任天堂の一強時代が終わった」という非常に分かりやすいメルクマール（目印）であるということだ。確かに、エニックスが昨年発言していた「どのハードに参入するかは年末商戦が終わってから決める」というコメントと、96年後半のＰＳの台数の伸び率を併せて考えても、年末商戦でＰＳが成功すれば、ほぼ間違いなくエニックスはＰＳへの参入を１～３月の間に発表するだろうということは考えられたし、また「ＰＳに参入」の発表時には、それなりのタイトルを出してくるのも予想されていた。エニックスの持つ最も強いタイトルといえば、やはり『ドラクエ』なのだから「『ドラクエ』を出す」というのは参入を発表すれば、ほぼ間違いなく出てくることだったのだ。だが、これは「ゲーム業界に関係している人間」がある程度予想していて、しかし実際に聞けば驚きのニュースなのであって、一般の人にとって（また普通のプレイヤーにとって）は寝耳に水だろう。

一般の人の認識は昨年末にＳＦＣで「ドラクエⅢ」のリメイク版が出たこともあって、『ドラクエ』の新作はニンテンドウ64（以下Ｎ64）で出るだろう、となんとなく思っていただろうし、実際にそういうイメージを持ってＮ64を買った人も多いと思う（そういう人にはまさにご愁傷様だけど。でも、Ｎ64にはＮ64のいいソフトがあるわけだし、そこに住み分けの意味があるとは思うが）。そして、ここに「『ドラクエ』がＰＳで出ること」が一般に与えた本当の意味があるのだ（スクウェアが１年前にＰＳに参入したことはもちろん大きな出来事だったが、一般人が大騒ぎするほどのニュースではなかった）。

確かに『ドラクエ』は優れた、それも極めて優れたゲームではあるが、ゲーム全体のレベルが上がったこともあり、昔（ＦＣ時代の「Ⅰ」や「Ⅱ」の頃）ほど、圧倒的に優れたソフトではない。また仮に『ドラクエ』が出なくても、ＰＳの市場は十分にやっていけるだろう。さらにプログラミングや演出などを技術的に見れば『ファイナルファンタジー』シリーズの方がやや優れているのではないか、とも思う。

だが、それらのあらゆる条件を覆し、なぜか「誰でも知っている名前は『ドラゴンクエスト』」なのだ（いや、もっと正確に言えば『ドラクエ』という略称だろう）。なぜ『ドラクエ』で「ＦＦ」でないのかの理由はさっぱり分からない。

だが「ＲＰＧの代表作といえば『ドラクエ』」なのは、一昔前(今も？)、「ゲームマシンはすべてファミコン」と呼ばれていたようなもので、確かなことだと思う。

イラスト／あいざわひろし

その代表作である、ちょっとゲームをかじったことがある程度の人でも知っている『ドラクエ』がＰＳで出るということは、すなわち「普通の人にとって、任天堂＝ゲームマシンという概念が崩れた」にほぼ等しいことなのだ。言い換えれば、最初に書いたように「任天堂の１強時代に終止符が打たれ、少なくとも当面の覇者はＰＳのようだ」という印象を一般の人が持ったということ、これこそが「ＰＳで『ドラクエ』が出る」ことの最大の意味だろうと、僕は思う。

次の意味は、やはり勝敗みたいで妙なことだが、初めて家電メーカーが（一時的かも知れないが）勝利したということだ。

今まで家電業界（および電気業界）は何度もゲームマシン市場に参入してきた。

古いところではホームコンピュータと銘打たれたＭＳＸ（これなんか一大連合軍で36社もあった）、富士通のタウンズのマーティなど。新しいところでは、ＮＥＣのＰＣエンジン（ハドソンとコンビ）、パイオニアのレーザーアクティブ（これはちょっと特殊だけど）、松下の３ＤＯ。

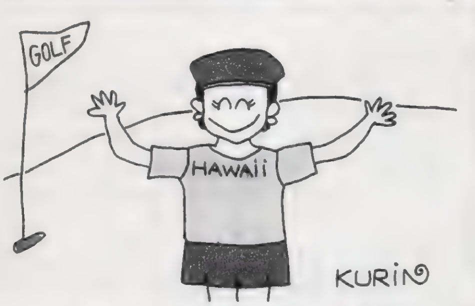
このすべてが、任天堂のファミコンとＳＦＣの前に敗北を喫したのだ。そして「ゲームマシンでは家電メーカーは成功しない」とまでいわれていた。このジンクスを打ち破り、初めて家電メーカーが作ったハードが成功したこと、これも大きなことだと思う。

そして、最後に「ＰＳのバージョンアップがある意味で難しくなった」ということ。これは、これからのＰＳの未来を考えると非常に難しい問題だ。というのも、今まで何度も書いてきていることだが、コンピュータの技術の進歩は極めて速く、２年もあれば２倍の性能、値段は半分なんてのが当たり前の世界なのだ。この世界で古くならないようにしようと思えば、２～３年に１度の割合でマシンを改良しなければならないのだが、ゲームマシンは極めてハードに近いところでプログラムを操作する都合もあって、それが難しい。しかも『ドラクエ』みたいな大きなソフトが出ることになると、上位互換での改良以外はあり得ない。そして、ハードの停滞はすなわちソフトの限界に突き当たることになるので、下手をするとゲーム業界全体の停滞に繋がりかねないのだ。といっても、こんなことは当然メーカーには分かっていることだろうから、いろいろ考えてはいるとは思うけれどね。

まあ、なんにしてもＰＳユーザーにとっては『ドラクエ』が遊べるのだから、いいことなのは間違いないだろう。早く画面が見たいよね。

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりん
プロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！　それはもう保証つきです。

★遊園地感覚のドライブシミュレーション！

これからが1年のうちで1番寒い季節ですね。ところで、みなさんは今年のお正月はどのように過ごしたのでしょうか？　私よしきくりんは、仕事に遊びに忙しいお正月でした。まずは元旦早朝から初仕事。朝5時から6時間生放送！　というラジオ番組の特番に出演しました。真っ赤に燃える今年1番の太陽が上がった瞬間が見れた初日の出レポートは、本当に美しく感動的でした。それから、仕事の合間を縫って南国ハワイへ行ってきました。それも2泊4日という国内旅行並みのスケジュールでこんなに短い海外旅行は初めてでした。実際のところ現地滞在時間50時間くらいかな？　到着した日はハワイでは珍しく雨模様でしたが、翌日はゴルフ日和のいいお天気で少し日焼けもしちゃいました。いやぁ練習不足の割りには、ゴルフのスコアもよかったし……。ホントあっという間でしたけど気分転換にもなって楽しかったです!!

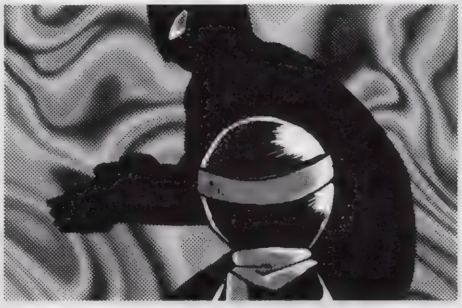
そして先日、今や東京の新スポットとなっているお台場へドライブがてら行ってきました。お天気のよい日にここから見えるレインボーブリッジや東京タワーは絶景ですね。アミューズメントスポット東京ジョイポリスをはじめレストランやショッピングモールにもなっているＤＥＣＫＳ(デックス)での〜んびり過ごしました。それにしてもここは平日が穴場のようですな。

さぁ、今年初のゲームレポートは『RACE DRIVIN'a GO！GO！』。まずは、車の種類について。カッコイイスポーツカーをはじめ、クラシックカーからトラックまでスタイリングや性能も幅広いです。私は、その中でもやっぱり開放感バッツグンのロードスターをチョイスしてみました。しかし、今までのカーレースゲームに比べてハンドリング操作はけっこう難しいですね。『リッジ』のように障害物に当たってもOKというワケにはいかず…この『レースでゴー』は、ちょっとでも道を外れるともぉ大変。「Oh！ My God!」と叫ばれ走りをリプレイされますぞ。はっきりいってしつこいほどです。でも中でもおもしろいのは、各コースがとってもユニークな設定になっていること。まるで遊園地みたいなコースの「スーパースタント」。目が回りそうな「コークスクリュー」や「特大ループ」それにサーキット場さながらの「バンク」など。かなりのドライビングテクニックを要求されるところですが、慣れればきっと走ることが楽しくなっちゃいますね。こんな風に実際に走れたら…ウデ磨いちゃいますよ！ワ・タ・シ。そして、ショートサーキットながらもユニークな発想なのが「オートクロス」。このコースは2周目から競争相手が登場するんだけど、これが実は1周目の自分の走りがリプレイされたものだからおもしろいよね。いやぁこれはよく考えたもので、まさしく〝自己との戦い〟よね。このゲームの総評としては、走りを修得するのに少々時間はかかりますがコースのユニークさでその点はカバーって感じかな。それでは、今年も楽しいドライブをしましょうねぇ!!

★光の巨人、地球に再来。すばらしい……

今年の冬もメチャクチャ寒いですねぇ。僕が会社から帰るときは、ほとんど深夜12時をまわっていて、電光掲示板を見上げれば「3度」とか表示されています。開発室の室温とは20度近く差があるので、駅までの10分間が、かなり長く感じます。最近は吹き出す温風を好んで、帰りには必ず地下鉄の排気孔(？)の上を歩くのですが、通るたびに池袋のウェンディーズ・サンシャイン通り店の前を思い出します。そこは「コイツわざと見せてんじゃねーの？」と思えるくらい、モンローエフェクト炸裂の場所で、池袋GIGOに行くときは必ず通ります(いや、別にそれが目的ではナイですが。ホント)。うーむ、話がかなりローカルになりましたが、今回は、最近注目の「日本の特撮」について話します。とはいえ、現在はとにかくアニメがメイン。数年前、「蒼きウル」がどうなったのか気になって、某ナックスの友人に電話したときに、「あー、いま巨大ロボットアニメつくってるよー」と聞いて以来、楽しみにしていた「新世紀エヴァンゲリオン」は、僕もみごとにストライク。これを録るために、人生26年目にしてはじめてビデオデッキを購入(笑)したのですが、番組が「無事」終了してしまって、さらに「ピピンＣ」のＣＭも録画した今、いったい何を録画するために、このビデオはあるのだろうか（なんてオオゲサな…）？　オレ的な答えは「ＹＡＴ安心〜」じゃなくて「ティガ」!「ウルトラマン　ティガ」なのであります。技の名前が知りたくて20数年ぶりに「たのしい幼稚園」も買いましたし（笑）。さすがに恥ずかしかったので、領収書も切ってもらいました。ありがとうメディアワークス(笑)！　さて話を本題の「特撮」に戻します（笑）。よく「照れカクシしなさんな」といわれるのですが、僕がティガが好きなのは、「効果（エフェクト)」がかっこいい、というのがあります。必殺技ゼペリオン光線を使用するときの「内から光が溢れる」効果は、マッチした効果音もあいまって、かなりグッドです。「どうせＣＧだろ」という意見も聞きますが、そこはそれ。カッコよければよし、ということで。開発のみんな（ほとんどが僕より3年は若い）に話しても、「フン」とハナで笑われるのですが、『ストリートファイターⅢ』のリュウの「波動拳」のエフェクトについて、「あの中割りは『ヴァンパイアハンター』と比べてもさぁ…」と話をするときは、真面目に聞いてくれるので、うれしいけれど滑稽でもあり、悲しくもあり…。

いや、しかし平成版「ガメラ」といい、最近の特撮は目が離せませんね。細かいところにキチンと力を注ぐようになったし、見る側もその辺、見逃さないので。それに役者の演技も、特に「ティガ」はよい脇役がまわりを固めているし、主役のＶ６の彼も「忙しくてスケジュール調整が大変」とのことですが、なかなかどうしていい感じです。あとはＣＧとの合成が課題ですか。ゲームのドット絵とか描いているクセに「んだよ、ここでＣＧかよ」とか文句いう、マナーの悪い視聴者がいますから(笑)。



林田篤
プロフィール

電撃ＰＳ編集部に出没する、ヘンなドット絵描き。「ティガ」18話を「ぬいぐるみの使い回し」とばかにしていたことを、恥じているらしい。

ゲーム業界ウラのウラ
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

> **鎌田重昭プロフィール**
> ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原の歴史もおまかせなのです。

★電撃読者のための秋葉原講座～ソフト流通の変遷

■今回の原稿の下準備をしているときに、ショッキングなニュースが飛び込んできました。もう、みなさんご存じでしょうが、エニックスが『ドラゴンクエストⅦ』をＰＳで発売する、という発表でした。

以前より業界筋では噂になったりしていましたので「ああ、ついに……」という感じでしたが、ここ十余年ＴＶゲーム業界の主導権を握っていた任天堂が、その座を明け渡すかもしれないとなると、感慨深いものがあります。

まだまだ任天堂の敗北が決定したというワケではありませんが、将棋でいえば「飛車と角を取られた」状態となったのです。今後の戦況はかなり苦しいものとなるでしょう。

■そういえば今日はもう１つのビッグタイトル『ファイナルファンタジーⅦ』の発売日ですね。もうゲットしてきましたか？「もちろん！」という声が聞こえてきそうですね。

では、どこで買ってきましたか？　電撃ＰＳの読者のみなさんですと「いつものＴＶゲームショップ」という人が多いと思いますが、「コンビニで買った」という人も多いと思います。でも、なんでコンビニでソフトを売るようになったのでしょう。担当編集さんから「読者のみなさんに説明してほしい」という要請もあったので、今回は予定を変更してこの辺のソフト流通の変遷をお話しましょう。

■前回は「売れないソフト」を処分するために裏流通ができた、というお話をしましたね。では、なんで専門の流通ができるほど大量の「売れないソフト」が作られたのでしょう。これはソフトが「ＲＯＭカセット」だったことと、ソフトの製造が委託契約制だったことが原因になっていたのです。

「ＲＯＭカセット」はゲームのプログラムを焼き込んだチップを基板にセットして作ります。当然部品を用意するために時間がかかりますし、生産するときにはある程度まとまった数を作らないとコストが上昇してしまいます。また、ファミコンの場合製造を任天堂に委託しなければならなかったため、生産時期の決定も困難だったのです。

ソフトメーカーは生産数量を確定するために、発売の３カ月位前までに全国の小売店から注文を集め、その数をもとに生産本数を決定していました。しかし、ほとんどの場合小売店サイドでは、雑誌の紹介記事程度の情報しかない状態で、仕入れ数を決定しないといけないのです。

ソフトがヒットして売り切れになると、次の生産が上がるまでに時間がかかったため、みすみす売り逃しとなってしまいます。かといってたくさん仕入れればいいかというと、ソフトは買い取り商品で基本的に返品はできませんから、大量仕入れにはかなりのリスクがあります。そこで当初は問屋がある程度の在庫を持って、流通をコントロールしていました。

ところが、ファミコンだけでも延べ1300に及ぶタイトル数となると、とても在庫を持ちきれなくなりました。問屋は次々に換金のために裏流通に在庫を流していったのです。ついには問屋は自分で在庫を持たなくなり、小売店からの発注を中継することしかしなくなりました。

反面、取り扱い量の増えた裏流通は、次第に勢力を伸ばしていきます。メーカーサイドでもダブついた在庫を裏流通に流す会社まで現れました。こうして扱い量が増えるとメーカーに対する発言力等も強くなって、以前は仕入れることのできなかった人気ソフトも、しっかりと確保できるようになりました。

しかし、こうした流通業者の多くはゲーム業界に対して義理も人情もありませんから、儲けるためにはなんでもやりました。抱き合わせ販売、人気ソフトのフライング販売（発売日を守らない）、ダミーの販売先を作って人気ソフトの確保に走るなどなど、たくさんの問題が出てきたのです。

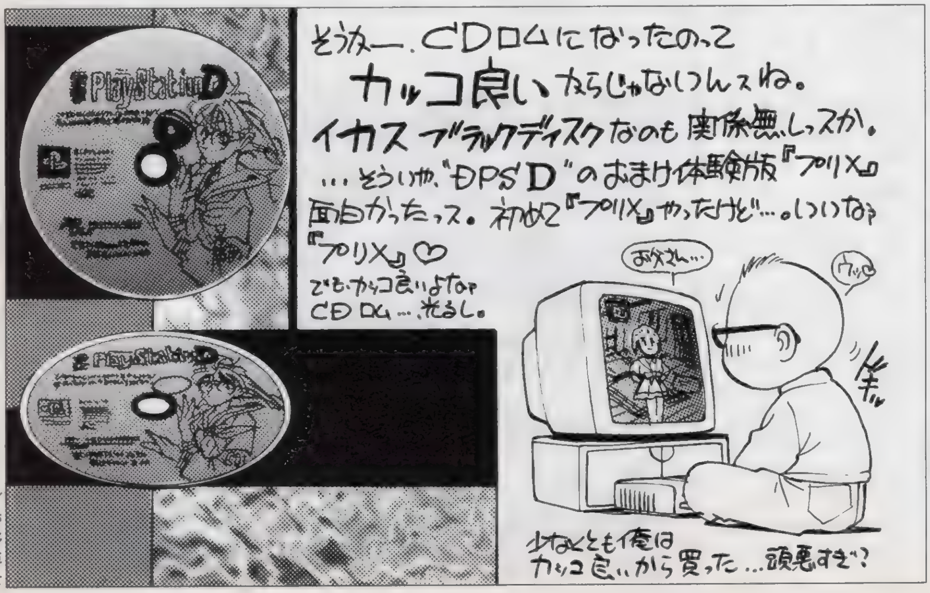
メーカーサイドではこうした動きに対して大きな危機感を持っていました。というのは、もしＴＶゲームの商材としての魅力が低下すれば、こういった業者は一斉に手を引いてしまう恐れがあるからです。ハードメーカーを中心として、幾度となく改善が試みられましたが、これといった解決策とはなりませんでした。

この問題に対する救世主となったのがＣＤロムの登場でした。ＣＤは必要な枚数だけプレスすることができますし、追加生産も容易で時間もかかりません。ですから、余計な在庫の発生を最低限に抑えることが可能なのです。

しかし、従来の流通の体質を変えることは困難でした。とくに任天堂系はカセットのままですし、セガ・ＮＥＣ系の商品についてはこれまでの長いつき合いがありますから、どうしても簡単に切り捨てるワケにはいきません。

この点について、こういったしがらみの無いソニーは、レコード・音楽ＣＤで培った独自の流通を利用し、ロスが少なくタイムリーに供給ができる流通作りを目指しました。これはスタート以来、おおむね成功してきたといえるでしょう。しかし、流通状況を完全に把握しようとしても販売先が従来通りの小売店では限界があります。そこで目をつけたのが単品毎の販売管理がしっかりしているコンビニだったのです。

■もちろん、コンビニでゲーム専門店同様の情報提供ができるか等の問題は残っていますが、品切れの発生を抑える、均一なサービスを提供できる等のメリットはユーザーにとっても歓迎できるものです。専門店もがんばらなくてはいけませんね。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

冬だ！　受験だ！　『ＦＦⅦ』だ！　しかもＡ香港型ウィルスも来たっていうからさあ大変。風邪の予防には、元ソルジャーの貴方もイロイロ対策を立ててください。でないと神羅。

まんが／岩瀬さとみ

ＰＳの奴隷は「『ＦＦⅦ』出たから有休使って会社休んじゃおうっと」とか「ノーマルな彼女とのデートを断っちゃった」なんていう、ＰＳそしてゲーム全般に必殺仕事人αな貴方にお送りする、ゲーム以外もＯＫよ読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなハガキでもＯＫ。雑誌に自分のハガキが載るのってかなり○ですの。

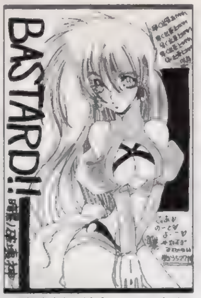
ステキなダンシンハガキナイトを貴方に！ いかがお過ごしですか？ ＰＳの奴隷です。略してカンタン「ＤＰＳど」ともいいます。サヨナラは心の汗を流して涙。今日も頑張っていきましょう！ なピーチピチピチピーチパイな貴方に、ハイパーデラベッピンドキドキ11ページでお送りしてます！ 文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム専門誌では最強！ 増刊でもたくさん載せましたし。見ました？ でも……もしハガキが送られてこなかったら……絶望です。オジャンです。しかたないので自分でハガキを書きます。ウソ。

『ＦＦⅦ』は天使か悪魔か やれば本気で気持ちいい！

やっちゃったらもうおしまい。70時間はドップリ（電撃調べ）。悪魔ですな。あ、悪魔くんじゃないよ（バカ）。しかしあの家族はどうなったんですかねぇ？

▲滋賀県　ごぢうりさん：逢えましたか？ いかがですか？ 楽しいです？

▲福島県　酸性雨・Ｎさん：発売記念！ 彼女とエアリス人気はどちらに？



▲東京都　戦う５２７さん：いまいち……というウワサもぼちぼち聞きます。

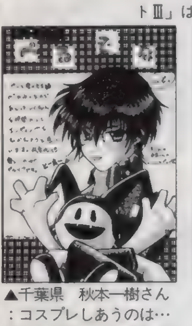
▲埼玉県　うにさん：どうしたんでしょうねぇ？ 最近副業ばかりです。

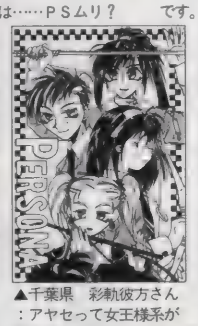
▲神奈川県　矢渡さん：パターンがムチャに多い『ストⅢ』は……ＰＳムリ？

▲長崎県　川原瑞穂さん：猫のボールペンがカワイイです。ニャー。

▲新潟県　りるひなさん：イロイロ考えさせられるのが『ペルソナ』。舞台が現代。

▲福岡県　雀之涙さん：他にも沢山の呪文を唱えます。マテリアでバッチリ！

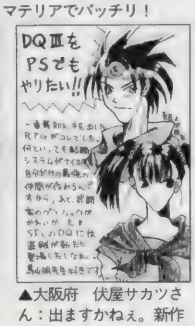

▲千葉県　秋本一樹さん：コスプレしあうのは…なんとなく楽しそうです。



▲千葉県　彩軌彼方さん：アヤセって女王様系が似合う気が。

▲栃木県　庵屋さん：でも２回目はメロメロですからねぇ、タカシくんに。

▲福岡県　とくになおひすさん：タマネギ臭そうでトホホです。パワー。



▲大阪府　伏屋サカツさん：出ますかねぇ。新作は出るようですが。

◀埼玉県　toricoさん：ムチャに強いですしね。ハイネル様。スーパーロボットなしだと東方不敗師匠の次に強いのでは？

▼新潟県　りるひなさん：人気バリバリなんですよ。やはり声？ 金持ち？ お坊っちゃん？ 理由はたくさんあると思われます。

▲千葉県　一光さん：そういえばジョーのイラストって珍しいです。

▲神奈川県　ちゃたろうさん：どうですか？ やってます？

▲東京都　卯月渉さん：もう少しキチンとした世界観、キャラ像があっても良いと思いますよね。まあ、それだけでもアレですけど。アレ。

「受験生です。……。しかしなんでこの時期『ＦＦⅦ』？ いまさらですが、どうにかならなかったんですかねぇ？ 大作ソフトと呼ばれるモノはたいてい冬、しかも１～２月に発売っていうのが多すぎますよ。なにもそんなタイミングバッチリじゃなきゃ、チョビチョビプレイとかもできるのにい。あまりにダイレクトすぎて、今回は３月初めまで買えません。奴隷だけど、親が怖いのでガマン。トホホな気分です」山形県　ひょうご土佐丸さん：

これは……もうしょうがないです。今回の『ＦＦⅦ』は元々12月発売だったのが開発事情のせいで延期されたモノですし。発売日はマスターアップの時期や、販売戦略的な考えなどが複雑に絡まって決定します。だから最初に「受験生に嫌がらせするために発売は２月にしよう」などと思えるワケが無いのです（笑）。メーカーは当然みんながお金を持っている年末、12月にソフトを売りたいハズ。12月はボーナス、クリスマス、お年玉とゲーム購入層がお金を持ってる時期ですしね。ではなぜこれまで、大作は受験シーズンに発売されているのか？ たいてい今回の『ＦＦⅦ』と同じような理由です。ただの延期。つまり、発売日の計算ミス、というか制作期間の読み違いが受験生を苦しめる理由になっています。なんだか情けない理由ですが、本当のことなのでいまいち笑えないですねぇ……。トホホです。

「ゲーム好きの友人が出来ました。対戦したり、ＲＰＧなんかをお互いに見せっこしたりしてます。スッゲー楽しいです。ＲＰＧなんかどう考えても１人専用なのに、プレイ中にそばで見ている人がいるとなんか楽しいんですよねぇ？なぜでしょう？」神奈川県　嶋本康夫さん：

楽しいですよね。しかもスゴク。ゲームライフがまさしく２倍。人が見てる前でプレイしたり、人のプレイをマンガ読んだりしながらボーっと待ってる（見てる）のってなかなかステキだったりします。ムダな会話もできますし。シビアな対戦ゲームで、ケンカしたりしないように気をつけて下さいね（笑）。

「授業中にみんなでミニテトリンとかＧＢとか、タマゴッチとかやってたら、大問題になって、とうとう学校にゲーム機を持ってくるのが禁止されてしまいました。通学中の電車の中とか、かなり重宝してたのに……。ってウソ。真の使い道は授業中にＲＰＧ系プレイだったのでした。ちぇ」京都府　有馬シンジさん：

（笑）授業中は勉強しないと。まあ、確かに授業中なら画面も揺れないし、明るいしで、じっくりプレイできて幸せそうですけど……ダメです。ね？

ＩＱポコン０点な人

見出し忘れるなバカ

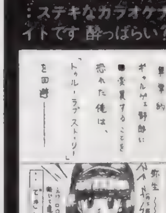
今回も、またまたゲームの話でゴメンよの巻。　（ぼ）

そんなワケでもう遊んでる人も多いでしょうが、『ＦＦⅦ』が発売されましたね。いろんな批判も出てくるでしょうが、とりあえず一度遊んでみて欲しいですね。欠点を探すような遊び方はしないで、素直な気持ちでプレイすれば、かなり楽しめます。マテリアシステムにはいろんな遊び方の可能性がありそうだし、なんといっても中身はしっかり『ＦＦ』らしさが残っているし。というより、本質的な部分では良くも悪くも紛れもない『ＦＦ』なんですね。ＰＳ派でＦＦ派な私としては『ＦＦ』最新作がＰＳで遊べるという、この事実だけでもう何も言うことはないですけどね。

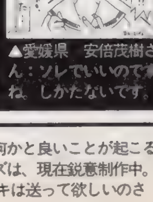
と、言っているうちに『ドラゴンクエストⅦ』がＰＳで出ると発表されてしまいました。これまたいろんな批判があるとは思いますが、やっぱり『ＦＦ』と『ＤＱ』の最新作が同じ機種で楽しめるということを、素直に喜ぶべきでしょう。それにしても発売はいつの頃？ これまでのペースでいくとあと１年か２年はかかりそうなんだけど、それまで現行機種で頑張るということなのかな。でもせめて８倍速ＣＤ搭載で熱に強い新型くらいは出して欲しいな。

「ファイナルファンタジーⅦ」って、そんなにシリーズ続いたらもう、「ファイナル」ちゃうやん。とかツッコミ入れられる正常な神経の持ち主はいないのか？

▲神奈川県　多奈竜さん：いても、楽しければいいやと……。



▲神奈川県　ポチさん：ステキなカラオケナイトです 酔っぱらい？



▲愛媛県　安倍茂樹さん：ソレでいいのです。ね。しかたないです。

め（そのために音楽も内蔵音源を使用）とはいえ、『ペルソナ』をプレイしたときの感動を考えると、ちょっと味気なさを感じてしまったのは事実（私のなかでは）です。それに、３人パーティはちょっと悲しかったです。４人パーティってバランスが取れてましたからねぇ。気になるといったら気になります。また、移動のしにくさでイライラすることもしばしばあったと報告しておきましょう。斜めに動きづらいんですよＰＳのコントローラは。最後に、プレイしてみて私の中で変わったのはティファとエアリスへの評価。最初は、見た目で安直にティファがいいと思っていました。が、イベントをこなしたり、そのときのエアリスの仕草や反応を見ていると彼女の可愛らしさが見えてきましたねぇ。そんなわけで、ティファとエアリスの２人ともいい味を出しているんで心は揺れてしまいます。トホホですなホントに私って奴は。（ち）

まず、見出しを考えるの忘れないように。それともワザとか？ 「ドラクエ」……発売は先だろうねぇ（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」の２つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！ 超お待たせですが、そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。そろそろ近いなんてウワサも……？ それでもハガキは送って欲しいのさ！

あんまり幼女はねぇ……個人的な好みとしてもマイッチングです。プチプチプリンがいちばん……ってオレ様何者？（魔）

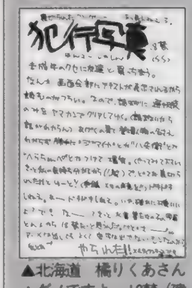
「ＦＦⅦ」を序盤までプレイしたので勝手にレビューしますコーナー：といっても、物語の盛り上がりまで到達していないのでお話に関しては程々にしておきます。まず感じたのは、いままでの「ＦＦ」から要素的には全然変わってないなぁってことですね。良くも悪くも「ＦＦ」。キレイになっただけかも。それから、全体的に洗練されていて、CD-ROMの割には、あまりストレスを感じないことに感心しました。PSのCD-ROMドライブの遅さ、メモリーカードアクセスの遅さを考えてみても高水準だと思いますね。ROMカセットと比べるのは無理がありますが、比べてみても良いくらい速いです。あと、MC一枚に15個セーブ出来るのもいいです。一カ所一ブロックですからな。戦闘のエフェクトもかっこいいです。中でも召喚魔法は珠玉のデキ。ただ、やっぱり戦闘中に喋らない寂しさは感じられません。アクセスの待ち時間を無くすために……

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

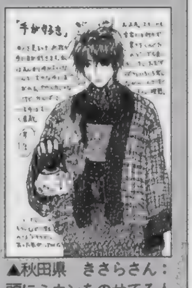
長年の懸案であった新パソコン購入をついに実現。ノートパソコンにしようかと一瞬悩んだけどデスクトップにしちゃった。と－ぜんながらほぼエロゲーマシンと化す。（中）

しかしエロゲーに限った話じゃないけど、ゲームの女性キャラってやっぱ胸デカいねぇ。今のゲームユーザーって、エロゲーといえばロリコンという時代もあったなんて、信じられないっしょ？

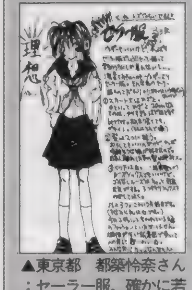
その時代ってのは、いまから15年近くも前のこと。前回の『ナンスト』より少し昔で、『ファイナルロリータ』『フェアリーズレジデンス』などなど、いろいろと出たもんです。で、そのロリコン全盛の理由は３つほどあるんだよね。まず、当時は「ミンキーモモ」「ななこＳＯＳ」などの“美幼女アニメ”が流行ってたということ。パソコンユーザー＝アニメマニアという、今より強い図式があったし。あと、当時のエロ描写に「大人のアソコを描いちゃダメだけど、子供のはＯＫ」という解釈が成り立ってたのも理由のひとつ。当然ロリなエロゲーにはスミベタ（昔はモザイクなんてナシ）がなかったし、あってもウラワザで黒いスミを取れたもんよ。そして残る理由はパソコンの問題。なにしろ処理能力が低く、ちょっと複雑な絵だと表示するのに数十分もかかったほど。当然、カラダの線を綺麗に描くと大変だから、ラインがシンプルなロリコンモノが作りやすかったってわけだ。そんな時代が終わった理由は数あれど、決定的だったのは例の連続誘拐殺人事件。あれで完全にロリコンモノは消えました。それにしても、意外とエロゲーからも時代って見えてくるもんだ（笑）。



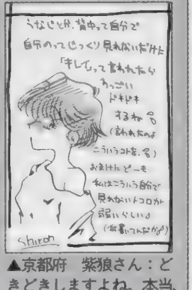
▲北海道　橘りくあさん：ダメですよ、18禁（建て前）。楽しいですけど。



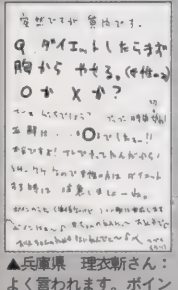
▲秋田県　きさらさん：頭にミカンをのせてる人はそうそういないような。



▲東京都　都築怜奈さん：セーラー服。確かに若いうちしか着れません。

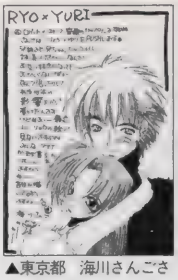


▲京都府　紫狼さん：どきどきしますよね。本当、見えないだけに。



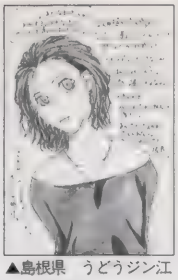
▲兵庫県　理衣斬さん：よく言われます。ポインは大事に（笑）。

▲長野県　由貴恵さん：でもどう見ても高校生には……。



▲東京都　海川さんごさん：兄妹は……マズイでしょう。やはり。

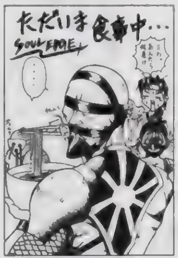
▲秋田県　傲天人さん：レイジいつでもシャツ無し。素肌でＧＯですから。



▲島根県　うどうジン江さん：買えてことですよ。絶対。ね？

▲長崎県　川原瑞穂さん：そろそろ出ます？　どうなんでしょう？

▲茨城県　まみこさん：恋に生きるのもまたよしなのでした。



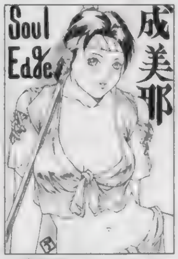
▲大阪府　ＫＥＮさん：まあ、マスクしてたら口から食べられませんし。

▲岡山県　のぶすけさん：この２人って仲良くやっていけそうですよね。

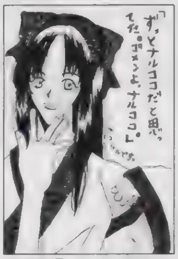
▲兵庫県　潮崎哀さん：残念ですよね。でも眼鏡は危ないですし。

▲三重県　２８８さん：ちょっと子供。でもそこがまた……。

▲岩手県　碧並空さん：デキはなかなかＯＫだそうです。ムズイけど。

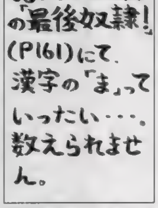


▲東京都　ウニマルさん：彼女のコスチューム…かなりきてますよね。



▲静岡県　けどこのさん：ナルココはちょっと酷いのです（笑）。

◀岐阜県　ズバットPSさん：ただの危ない人ですよね。確かに捕まります。私服じゃなくても…。

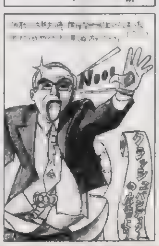


◀神奈川県　多奈竜さん：ごめんなさい。ちょっとミスりました。いじめないでね？　だめ？

◀福岡県　毛の雲さん：いい勝負です。受験生でもしょうがないですよねぇ。欲しいのです。

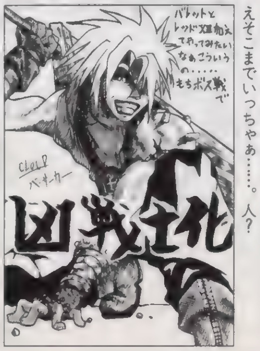
◀埼玉県　toricoさん：キャラットって健気で頑張ってるのがカワイイと評判です。

◀東京都　おろしや☆だいこんさん：主題歌いいですよねぇ。泣けてくるような切なさが……。

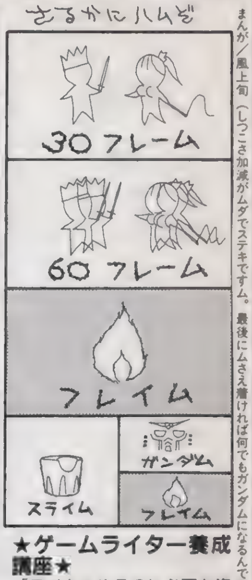


◀埼玉県　TOMO秋さん：ポ○ンソウサンはなかったような気がします（笑）。インパクト強。

◀大阪府　夏未完さん：ヒーホーくんいじってますしね。ゴニュゴニュって。ピローン。笑い顔の裏に隠されたペルソナは……。



◀沖縄県　良津さん：喰っちゃいそうなのでちょっと遠慮しておきましょう。バーサーカーとはいえそこまでいっちゃぁ……。人？

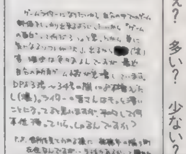


まんが／風上旬（しつこさ加減がムダでステキですム。最後にムさえ着ければ何でもガンダムになるんですよね？）

★ゲームライター養成講座★

「ライターやるのに必要な資格ってありますか？」神奈川県　鍔ぶちシンジョさん：

ありません。ゲームが好きだという思いさえあればバッチリです。まあでも、仕事なんで当然、一般常識は必要ですけど。あ、あと最近はパソコンかワープロはいじれないとかな。データ入稿だし。



◀千葉県　澤田恭幸さん：一カ月に２～３本、総本数は50本くらいですかねえ？　多い？　少ない？

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気激薄。

「プリクラＱ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとステキなのが判明！

「カラオケＧＯ」も地道にハガキ募集中です。

▲新潟県　高橋智子さん：かなり引いちゃいますよね。

の奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PS

ＤＰＳどでは住所不明者の探索を昨年６月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく発送までは猶予を下さい。本当にすまないと思っているので、許してください。当然サービスします。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いてくださるとありがたいのですがね？　そろそろいくよん。

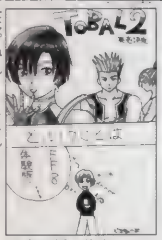
真説夢見館

まんが／さいとうつかさ（夢見すぎです。しかしほんと、補完されたいものですけど、ムリなので仕事。ね？）・イラスト／NDO

ランキング発表

405:矢渡
385:祥人
375:ＴＥＲＡ
355:雨宮五月
340:ごぢうり
340:由貴恵
310:田中将司
270:多奈竜
265:まいまい
255:りるひな
250:貞雅
245:湖山たみ
240:２８８
235:小泉英夫
210:のぶすけ
205:唯津美影
195:一郎あきら
180:ちゃたろう
165:椎名奈々
160:烏
160:児玉啓太

●155:安倍茂樹、いずみ１７、伊藤深海、鈴城芹、●150:蒼月、佳月ひろ、幻夕貴、●145:砂之介、ＤＤＴ、ＴＯＭＹ、乃亜、●140:伊藤勇太、まみこ、●135:おさＰ、寿花丸、はせぶー、●130:成瀬祥雄、ヘルカオス、ベンジャミン、●125:青い優、稲村かほる、貴沙羅ゆう、木村吉伸、ジョリ谷ピンタ、にゃんにゃんとやら、●120:オーラちから、小栗徹也初号機、柏田秀紀、猫田・Ｗ、桃亀イリヒ、ゆきの、●115:近江せにょ、筧智也、苦紗美丸、●110:市藤にたか、●105:あゆむ、毛の雲、ＧＲＵ、ズバットＰＳ、ｔｋｅ、よしかづ、●100:植田智博、咲羅、高丸じえ、長井みちる、碧奇魂

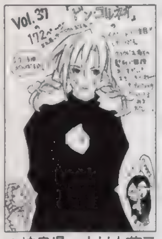


▲東京都　俊介さん：もしかしたら「ＦＦＴ」かもしれません（笑）。

▲福岡県　蒼月さん：好み様々です。床部でも盛り上がってます。

▲秋田県　まいまいさん：この方……敵のようですねぇ。ＣＦから。

▲東京都　成瀬祥雄さん：今年はどんな年になるのでしょう？

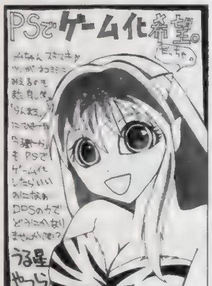


▲岐阜県　中村由花子さん：なかなかイロイロありそうです。

▲千葉県　ＭＡＫＯＴＯさん：クマさんはやはり必要でしょう。

▲東京都　姫小松さん：クララいますしね。なかなかだと思います。

▲神奈川県　貞雅さん：どうなるんでしょう？まだ謎が多いです。



◀東京都　晴菜さん：やはり「ビューティフルドリーマー」のような心理系ＡＶＧ（？）とかがいいです。ポリゴンラムちゃんの雷ＳＴＧでもいいんですけどね。

▶埼玉県　うにさん：生きていけます？　本当に？って責めてどうしましょう。

▼岩手県　碧並空さん：大きい爪の硬質感がかっこいいです。

▶埼玉県　うにさん：お弁当からこの姿は直球ストレートで進化決定です。

◀埼玉県　矢渡さん：楽しいですよね。ＰＳではどうしてもムリ……？

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは2月10日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされたローディン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからなかったボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下で、異形の術士との戦いに勝利し、ボクはなんとなく、ローディンを守れるようになってきていた。そしてとうとうたどり着いた扉の先には……語りかけてくる謎の光があるだけだった。

フワフワした明滅は説明を続けた。

「500 年前、この大陸は今で言う前文明が支配していました。科学と術式が複雑に混ざり合うその世界は、ファネキアス王国という名で、大陸を治めていたのです。私はその頃作られた集中情報管理システムです」

「情報管理システム？」

ローディンはかなりワケがわからなさそうだった。

「私はこの大陸、いえ、この星で行われているほとんどのコトを感じることが可能です。それこそ、ラムダス、貴方のご両親が今何をしているかもわかりますよ」

「術？」

「いえ、正確に言えば科学の力です。ですが、術と思っていただいても結構です。王国は術力の暴走と内乱により崩壊しました。しかし、賢者ガンガルアの手により私は封印されました」

光の明滅が続く。

「ガンガルア……術術の始祖と言われているバーミアの師と言われている大賢者……。でもいったい何のために？」

「力あるモノに残すためです。賢者は人という種族の特性を憂いると同時に愛しておられました。人は個体差がある限り、必ず力を求め、いつか破滅へと足を向ける。それの繰り返しです。永遠は存在しないのです。そのためにたどり着いた結論が私の封印でした」

「……やっぱりキミの存在は危険なんだろうか？」

岩手県　ナガテノシナノさん：

◀秋田県　市藤にたかさん：そろそろ決着がつきそう？　ですよね。

ハードの神様の犬

セーラースターズのミュージカル（改訂版）を観て、感動の犬くんです。今年は２度観たんですが、これで終わり（噂）かと思うと寂しいですね。もう少し早く、かなめ先生の言葉を信じて観に行くんだったと後悔しています。この気持ちだけは、観た人じゃなきゃわからないかも……きっと。　（犬）

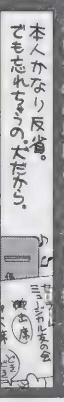
リードで触れておいて、さらにミュージカル話で恐縮ですが、サイン＆握手会でエターナルームーン役の大山アンザさんと握手したとき、うれしかったなぁ。それもこれも「原作やアニメのうさぎは演じようがないだろう」と、猜疑心を抱きながら初めて（去年）ミュージカルを観に行ったオレに、本物かと思わせるくらいの〝うさぎらしい〟演技を披露してくれて、ビッグバーン級の衝撃を与えてくれたんですからね。そりゃも～、イチコロでおます。衣装がエターナルムーンなうえに、ライティングの妙でより一層輝いて見えました。一方のかなめ先生は、ほたる（セーラーサターン）役の武田恵子ちゃんと握手ができず、落胆していました。視線が遠かったもん（笑）。しかし、持つべき者は友と言うべきか、彼のお知り合いの方が大山アンザのファンにもかかわらず武田恵子ちゃんのサインが当ったため、物々交換が成り立ち、めでたく恵子ちゃんのサインをＧＥＴ！　そのときの先生の舞い上がりようといったら「今まで生きてきて２番目にうれしい！」と言いながら、顔を手で抑えるありさま。……良かったね、かなめ先生（笑）

★ＰＳのムービーは、なぜM-JPEGなの？①★

今さら……とは思いますが、ＭＰＥＧネタついでにＰＳのムービー〝Ｍ－ＪＰＥＧ（モーション・ジェイペグ）〟についてお話しましょう。

思い返せば、ＰＳとサターンが発売された当初から、ＰＳは画像（ポリゴンなど）の演算・描画性能に長けているだけでなく、ムービーの画質についても優位性を発揮していた。なにせサターンは、ムービーをデコード（圧縮されたデータを復元する処理工程）するためのハードウエアを搭載しなかったため、ソフトウエア（ＣＰＵによる処理）でもデコードできる軽いコーデック〝シネパック〟を選ばざるを得なかったんですね。デコード専用のハードを搭載すると、サターンのコストが上がっちゃいますから……。

その点ＰＳは、ムービーをデコードするための専用ハードを搭載して、画質はイイけど処理の重たいコーデック（ＪＰＥＧ）の再生を可能としたんですね。ここでＰＳは、ＭＰＥＧ１（ビデオＣＤなどのコーデック）ではなく、ＪＰＥＧ方式の採用を決めたんですが、これには理由がある！　実のところ、単にムービーを再生するだけなら、ＪＰＥＧよりもＭＰＥＧ１の方がやや高画質で、ＪＥＰＧの欠点である画像の輪郭に出るモアレ状のノイズ（モスキート・ノイズ）を気にするならばＭＰＥＧ１を使っても良かった。現に、取り込みの悪いムービーは、ＪＰＥＧの欠点がモロに露出されて画質が悪いよね。しかし、ソニーとＬＳＩロジック社（ＰＳのマイクロプロセッサを設計した会社）は、ＪＰＥＧ方式を採用した。その理由は「ムービーにもインタラクティブ性を持たせるため」というもので、これこそが「ＭＰＥＧはナゼ特殊再生に弱いのか？」という、前号までのネタとつながるんですよ。それは……また次号ということで、失敬（ここ前号マ[illegible]ですな）。



反省した？　今回もなかなか電話くれないしなぁ……もう。ワン公め（笑）。（魔）

今はこれだと思うのです

部屋を掃除していたら、去年買ってまだ封も開けていないソフトが２、３……６本もあってショックを受けた（さ）です、どうも。もちろん、我が愛しの『バーチャロン』はSSに入りっぱなしなんですが、う～ん今年は10本までしかソフトを買わないことに決定。ヒマがないんで遊べません。でも、しっかり『ＦＦⅦ』は買うんですけど、果たしてエンディングを見られるのは何月になるんでしょう……不安。『ＦＦⅦ』休暇がほしいです、ねっ（魔）さん。

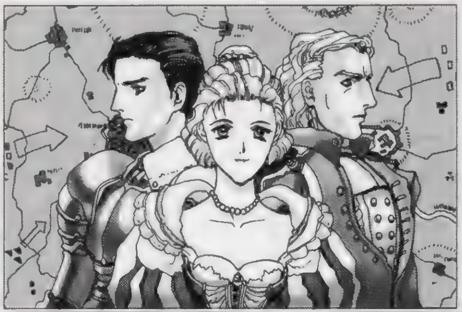
さてさて、グチはコレくらいにして、前回に引き続き『バーチャロン』のランキングモード攻略です。使用キャラは、もちろんバイパーⅡ。テクニカルポイントの対象になる技は、近接攻撃とＳ.Ｌ.Ｃ.ダイブ。Ｓ.Ｌ.Ｃ.は、テムジンとライデン戦以外はまず当たらないので、近接攻撃をメインに狙う。敵との距離が300以内になったらＳ.Ｌ.Ｃ.で一気に近づく。敵は必ずジャンプでかわすので、着地のスキをソードでバッサリ斬るのだ。また、連勝するとボーナスが増えるので、１本も負けないように戦うべし！………………………続く。

オレ関係の仕事さえキチンとしてくれればあとはどうでもいいよ（無責任）でも、「ＦＦⅦ」休暇はオレも取りたいのでダメ。キミだけ休むのはずるいので禁止。

『レイストーム』を買った。ＳＴＧを買うのは実に何年ぶりだろう。『雷電プロジェクト』以来かな。で、買って初めて気づいたんだけど、このゲーム９回までしかコンティニューできないのね。そんなワケで、難易度をすべて最低にしてもクリアできん。そんなにまで腕が鈍っていたのかぁぁ……って、元々ＳＴＧは苦手だけど。それにしても今や無限コンティニューなんて当たり前だから、制限があるってのはキツイっす。もう挫折してしまいました。大人しく『トゥルー・ラブストーリー』でもやってよっと。　（ほ）

「最近、うちの学校（女子校）で流行っているモノ、それは自転車パンチラ（笑）なのです。え？ ワケがわかんない？ えっと……自転車に乗りながらスカートめくってって、街行く男の子を何人振り向かせることが出来るかを競うの。スカートってかなり気にしてないとまくれてきちゃうモノだから、ある程度ずりあがってても、変だとは思わないみたいなんですよね。女は度胸ってことでガーンといってます。商店街1周で最高記録は14人。足が長くて綺麗なMちゃんが圧倒的に強いです。ちぇっ」東京都 ナガフシさん：

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能です。 （魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

HP ― つよさ ― かしこさ ― すばやさ ― こううん ―：合計値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで
職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に

今回の募集クエスト26は大陸中央部、イスタル・イハニア戦争干渉地帯での魔法道具探索です。イ・イ戦争中である両国の国境付近、ホーラスタル山の洞窟で、失われたと思われていた聖杯、グリームスアットの目撃が確認されました。偉大なる術士の魂を封じ込め、術使用時の触媒として、破格のキャパシティを持つこのアイテムをギルドは長年探し続けていたといわれています。紛争地域での探索のためギルドは表立って動くことができず、今回の依頼となりました。選択は以下の3つ。①イスタル（聖騎士を中心とした武の国）側から侵入する。②イハニア（術士を中心とした術の国）側から侵入する。③国境沿いに侵入する。記入のない場合はランダムで決定されるので要注意です。

締め切りは次号（41号）発売日の2月14日（消印有効）。あて先は「DPSど26」だけでOK。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の43号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★
第41号 2月14日発売号（第37号発表＋第43号分募集）
第42号 2月28日発売号（第38号発表＋第44号分募集）
第43号 3月14日発売号（第39号発表＋第45号分募集）

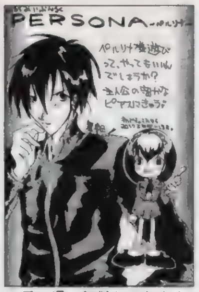
今回のあて先は「DPSど26」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

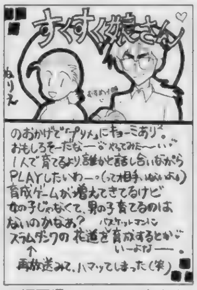
A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは36号募集分の発表



▲香川県 舞艶れーなさん：ピアスのおかげで、ホモなどというウワサも（笑）。

▲長野県 灯矢敬さん：姉妹で奴隷はかなり楽しげでいいですねぇ。


▲福岡県 ラリュー太さん：発売されました！ いかがですか？ かわいい？

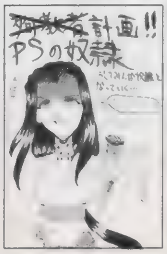
▲三重県 288さん：よろしくお願いしますデス。着物は大事ですね。やはり。

▲愛知県 大熊ねこ丸さん：怖いですよね。操作ミス。ガフガフ喰われるし。

▲兵庫県 けんちんぢるさん：ホモはいいよねぇ……に続くので要注意です。

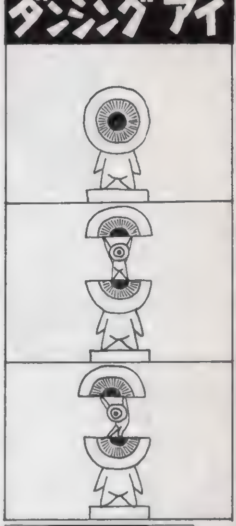
▲長野県 灯矢敬さん：年越しゲームはちょっとむなしかったりします（笑）。

▲青森県 児玉啓太さん：実は床部バイブルも「あ～る」くんです。



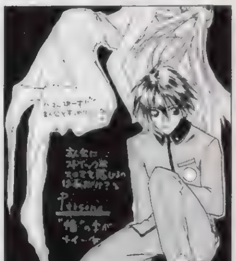
◀東京都 つかりさん：かなり誤ってますが応援したいと思います。計画ですからしかたないです。

ダンシング アイ


まんが 岐阜県 田中将司（まさに目が離せない―父さん……こんなところで……BYキタロウ）・イラスト／C次郎

◀京都府 アゲハさん：後半に気づきにくい大変な謎が……あるらしいです。

◀東京都 おさPさん：表情がとてもステキなのでした。牛も。


▲広島県 幡田忍さん：漢字はもう少し種類があったらよかったんですけどね。でもゲーム本来の楽しさとは関係ないからOKですが。

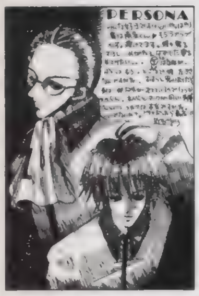
◀山形県 陀沙麟さん：「I」からデータを繰り越せば強いですからねぇ。でも一番は、ちょこ。ダメですか？

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！ ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！ 文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！ 上のネタが今回の採用。ステキです。男心をくすぐります。こんな女子高生が全国にいればいいのに……ってそういう問題でもないか。とりあえず熱い日常や、熱くない日常を文字にして送ってね！

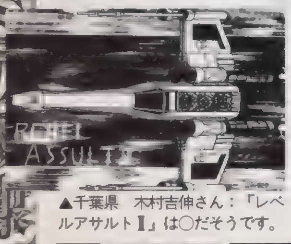
つい最近、（ち）はライターの（犬）氏とＴＡＣ氏と連れだって都内某所に繰り出しました。目的は以前ちらと触れたこともあったことなのですが。いずれ明らかにすることにしときます。次回あたりで（ち）と（犬）が何か書くかもしれません。決心がつけばね。なにぶん、超ハズカシイ（いまではそんなでもありませんが）ことなもんで。この原稿を放ったまま出かけていたので、担当の（魔）には申し訳ないですな。で、店長さんとも仲良くなれたのでちょくちょく顔を出してみようと思います。不明瞭な本文でごめんなさい！

まんが／白虎かなめ（「W」……ヒイロとゼクスしか使えないですから）

◀東京都　おろしや☆だいこんさん：世界征服ロボがカッコヨスギです。


◀福島県　もぐぞうさん：とけてるのがわかる熱いハガキでした。

◀埼玉県　雨水さん：流れる髪の毛が印象的です。フミュー。


▲千葉県　木村吉伸さん：「レベルアサルトⅡ」は○だそうです。

Nights of Knights

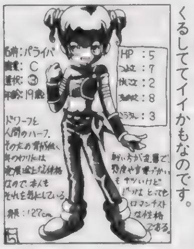
クエストナンバー23発表
36号募集分

今回のクエスト23は大陸北部、白の帝国こと、カイラン帝国の内乱。戦争イベントでした。３つの勢力の均衡を破ったのはランベルス公爵家。白の騎士団を率いて小競り合いを確実に勝利。大局につなぎました。敵対していたルッフバイン旧宰相派と途中で和解し、その情報収集能力を味方につけたのも大きかったようです。フロウズ公爵家が潰えた後、ランベルス家は前国王の遠い血筋に当たる13歳のカイラオアル14世を即位させ、内乱は収まりました。

▲群馬県　おぼかたしのさん：今回のＭＶＰは正統派、魔法使い系職業のアリナさんです。かしこさに重点を置いたパラメータはなかなかのバランスでした。戦争で負けた②のランベルス公爵家、白の騎士団でバリバリに活躍しました。戦争イベントは基本的に、非戦闘向けでなければ、どの職業でも勝ち残れるようになっています。パラメータ勝負なのです。

▲埼玉県　矢渡さん：絆創膏だらけの女の子はかなりカワイイです。

▲大阪府　雨宮五月さん：三界無双候補……静かながらに強そうです。


◀千葉県　ちゃっぷ2世さん：くるくるしててイイかもなのです。

◀千葉県　小泉英夫さん：ヘソだしセーラーと刀は相性がいい？

◀青森県　H。Pさん：鳥さんの足をギュッと掴んじゃうと……大暴れ。

◀東京都　敦駄最南さん：修道女はストイックなだけに爆発すると……。

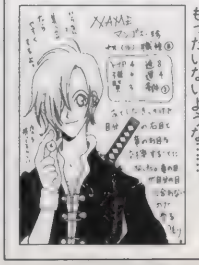
◀東京都　井ノ頭新之輔さん：この手が光って唸る！

◀北海道　あずまことねさん：ハムスターも連れてくれればよかったです。

◀神奈川県　有久翼さん：テスト3日後はホッとしました。

◀宮城県　碧月めぐみさん：足のケガは目立ちますし。

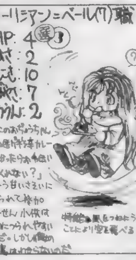
◀東京都　清和日和子さん：小さな魔法使いなのでした。


◀静岡県　けどこのさん：売るのはもったいないような……。

◀大阪府　西川貴教（偽）さん：この衣装はいけてます。

◀青森県　児玉啓太さん：ナイフの柄の長めなのが○です。

◀滋賀県　ごぢうりさん：ドラゴンスレイヤーっぽいです。


◀北海道　長井みちるさん：カレーはカレーなのでした（笑）。

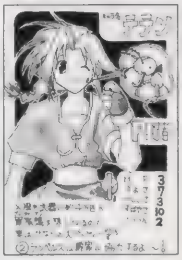
◀富山県　艶山車さん：パツキンのロンゲはヤンキーの証……じゃないです。

◀秋田県　まいまいさん：魔法陣手袋は加藤？　壊します？

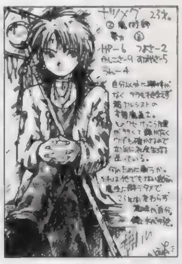
◀新潟県　りるひなさん：バンパイアのくせに詐欺師……なさけないです。

◀愛知県　植田智博さん：いるだけでかなりイヤンなのです。

◀大阪府　伏屋サカツさん：戻れないのに神の仕事は……。


◀千葉県　秘色さん：身体中アリだらけは怖いです。

◀長野県　湖山たみさん：つらい恋はたくさんあるモノです。


◀神奈川県　香彩あられさん：……マジックジャンキーは立派な病気です。

◀長野県　由貴恵さん：精霊との旅はステキそうです。

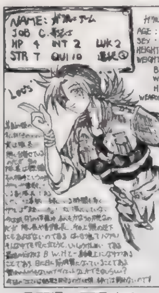
◀千葉県　一光さん：良き参謀から成長することでしょう。

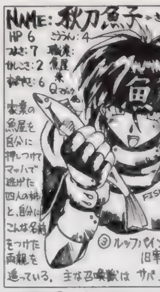
ロにされるってのが関の山です。それじゃどうするかというと、空中戦で利用するわけです。こちらは、地上の時と違って、グローブを上から下に振り下ろす攻撃となります。モーション的には、ダッシュ強攻撃とほぼ同じものと思ってもらえればいいでしょう。この技は、清子ちゃんの数少ない叩きつけ技です。また、モーションを考えてもらえばわかるように、タイミングさえバッチリなら前方のかなり広い範囲をカバーしてくれる優秀な技でもあります。空中での技は、✚キー入れ強攻撃が下方向に強く、通常の強攻撃、弱攻撃が横方向に強い攻撃判定を持っているので、ガードアタックは上にいる敵に対して使う、というように役割分担してやれば、より使いやすくなることでしょう。また、攻撃判定も決して弱い方ではないので、飛び込み時、早めに出しておけば、中途半端な対空技なら潰してくれることも多いのです。（平）

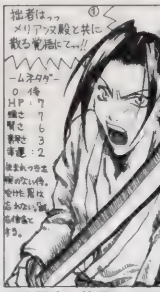
最近忙しくて松戸の東京ガリバーに行けません。実家から通っていたときは通り道だったので、マメに行けたのに……。そこは、一応ゲームセンターなんですが、別にビデオゲームがやりたいわけではありません。ここはＵＦＯキャッチャーの数がすごいのです。しかもバンプレスト直営なので、ぬいぐるみの入荷も早かったりするので目が離せません。『ＦＦⅦ』のエアリスや「セーラースターズ」のぬいぐるみもあるそうなので、そろそろ行きたいです。そういえば、さとちーさんもかなり行きたがっていたなぁ。　（う）

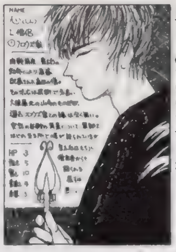
「ナデシコ」と対照的に盛り上がりに欠けるのが「ハーメルンのバイオリン弾き」。シナリオと演出の良さはあるものの、いかんせん劇中でほとんど動きません。これではアニメではなくて音付きの電気紙芝居です。先日もビデオのリリース広告を見ていたら、ＴＶの音声だけを収録したドラマＣＤが出るとか。ビデオは買う価値が無いという事か？　製作者側も金を掛ける気がテンでないのが見え見えですよね。これでは。大好きなだけに超残念です。視聴率も低迷しているから、打ち切られるかもしれませんなぁ。トホホ。（ち）

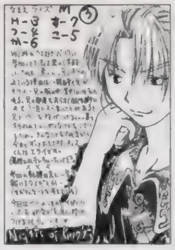
祝・10回記念！我が愛しの清子ちゃん攻略その10：サブタイ・基本に立ち返り、技それぞれの性能と使い道を再検証してみましょう。やっぱね、基本ってのは大事なんですよ。どんな状況でもね。それって、現実にも言えるんスよ（・意味深）の巻：今までイマイチ触れてきませんでしたが、清子ちゃんのガードアタック、これって実は、うまく使えば非常に強力なんです。というわけで、今回はまず、ガードアタックに関することを述べてみましょう。さてこのガードアタック、地上で出すとバットを大きく振り上げる技となりますそのモーションから対空に使いたくなるのですが、いうまでもなくこれはやめた方が賢明。理由は非常に簡単で、〝攻撃の出るのが異様に遅い〟からなんですな。超先読みで出したとしても、一方的に打ち勝てることは少なく、大体よくて相打ち、悪けりゃ軽く潰されるか、2段ジャンプでかわされてボコボ


▲長野県　亜月さん：なかなかきびしい恋なのですが……頑張らないと。

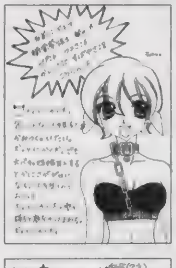

▲福岡県　うに頭さん：力強い握り方がステキなのです。ムギュ。


▲大阪府　伏屋サカツさん：散ってしまいました（きっと）。戦争ですし。


◀埼玉県　toricoさん：お坊さまの霊力は、とてつもないように見えるのでいいですよね。

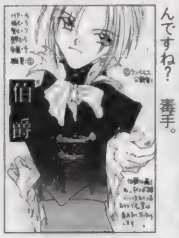

◀岡山県　のぶすけさん：壮大な兄弟喧嘩は周りの人間にははた迷惑なだけらしいです。

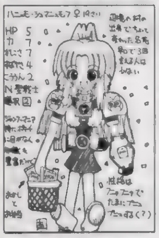
◀東京都　戦う527さん：方向オンチは3D系がうまくいかなくて困ります（なに？）。


◀岐阜県　里見総一郎さん：悲しいくらい犬なのはワンワン楽しくていいのです。

◀埼玉県　TERAさん：オヤジでもOKな人がいるはずです。

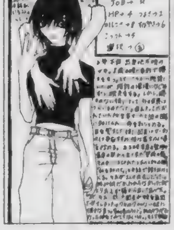
◀静岡県　椎名奈々さん：本当の力に気づくのはいつ？


◀大阪府　砂之介さん：毒好きなんですね？　毒手。

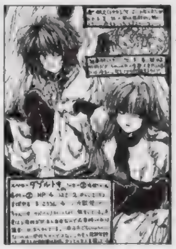

◀埼玉県　大類敦士さん：クマの肩当てがステキです。

◀石川県　バラ族さん：小さいからしょうがないです。

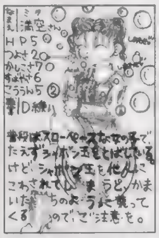
◀埼玉県　きりんさんさん：やりたい放題してますか。剣振るうし。


◀青森県　児玉啓太さん：かなり危険な過去が可哀想です。子供の頃の体験は……何とかしないと。

◀神奈川県　REWさん：師匠が強そうで泣けてきます。仲良しリボンがかなり謎です。

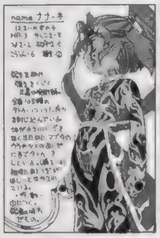

◀秋田県　きさらさん：季節によって意識が変わる設定はなかなかステキです。

◀北海道　TOMYさん：自然を愛する上に、歌を歌いながら戦闘！なかなかステキです。

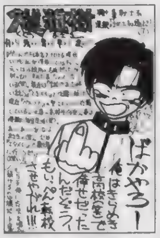

◀東京都　おさPさん：優雅なようで……実は怖いんです。

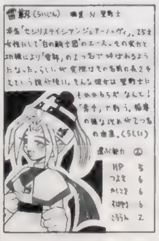
◀埼玉県　眠るカバさん：4枚羽根はレベルが高そうです。

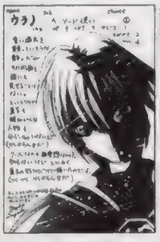
◀東京都　ホンコンさん：200匹のモンスターに追われるのは……。

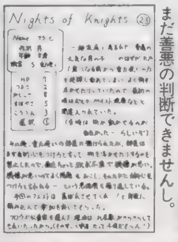

◀北海道　鈴城芹さん：正義の術士。全身の入れ墨がポイントです。

◀埼玉県　霞のMさん：愛銃や店の名前がステキすぎます。

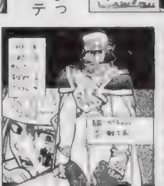

◀神奈川県　白羽優希さん：しあわせだったんでしょうねぇ……。

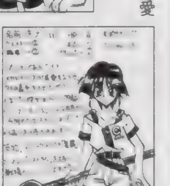

◀京都府　樹塚ともかおさん：何となくぼーっとしてていいです。

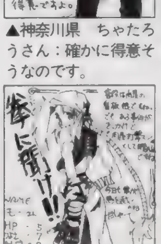

◀岐阜県　鈴木真子さん：内面が複雑だと……大変です。

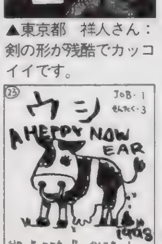

◀青森県　しーなSさん：8歳はまだ善悪の判断できませんし。

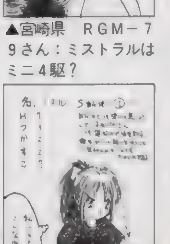
▲神奈川県　ちゃたろうさん：確かに得意そうなのです。


▲東京都　祥人さん：剣の形が残酷でカッコイイです。


▲宮崎県　RGM－79さん：ミストラルはミニ4駆？


▲山形県　知らぬ今井さん：この衣装はなかなかグッときます。


▲神奈川県　多奈竜さん：あまりにあまりにコレはコレでよし。

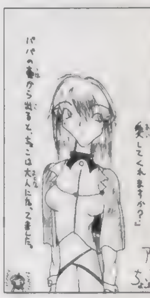

▲岐阜県　ズバットPSさん：運も続ければそれは実力。

次回は第36号の結果発表！

まんが　斉藤祐樹（身体一つ、新スーパー・ストレッチにお効きます……ウン）

◀山形県　知らぬ今井さん：グレーターデーモンで経験値稼がないと。

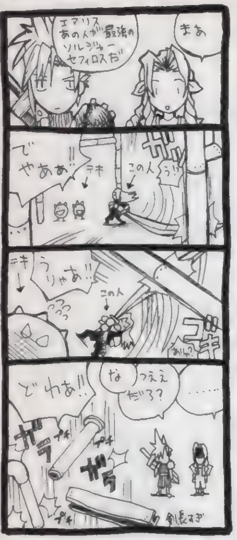
◀長野県　キュービィさん：面倒みるんですよ。大変ですけど。


◀広島県　苦紗美丸さん：覚醒するとカッコイイです。飛ぶし。

▼三重県　桃亀イリヒさん：リールアクションゲームです（何？）

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１通！　数字は5646。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字はそれのみ！お見事でした。ラッキー４で掲載されたハガキがどれかは明かしません……なんか偉そうですしね。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてください。

さらに前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり）。「投稿用に別？　じゃあさらに50円▼

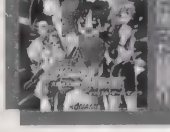


まんが：群馬県　ずみー　神羅ソルジャー最強の伝説はこうして生まれました

GMCD News

今回のオススメＣＤは「"GTI CLUB"c/w"JET WAVE"&"WINDING HEAT"サントラ」だ。アーケードの人気ゲーム「GTICLUB」「JETWAVE」「WINDING HEAT」の三作品のＢＧＭが全て収録されていて、ボリューム満点。収録曲のほうも、アップテンポでハードなものばかりで、ゲーセンの興奮がバッチリ味わえるぞ。現在発売中。

- 「アンジェリーク～惑わせないで聖少女～」￥3,000（税込）ポリグラム
- 「プリティサミー マジカルナ・イ・ト2 CDスペシャル PART2」￥4,800（税込）パイオニアＬＤＣ 2月5日発売
- 「月刊ときめきメモリアル No.7」￥2,200（税込）キング
- 「MOONLIGHT LIPS／金月真美」￥2,800（税込）キング
- 「ライトニングレジェンド～大悟の大冒険～サントラ」￥2,200（税込）キング
- 「"GTI CLUB"c/w"JET WAVE"&"WINDING HEAT"サントラ」￥2,200（税込）キング
- 「電脳戦機バーチャロン イメージソング／BELIEVE」￥1,000（税込）東芝ＥＭＩ
- 「My Sweet Valentine／藤崎詩織 1stアルバム」￥2,000（税込）キング


◀長沢ゆりかのボーカル曲をテーマ

ゲームソフト激論座談会

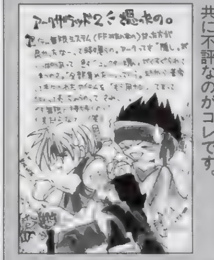
『ＦＦⅦ』でとうとうコンビニ流通が本格的になってきたわけですが、これ……仕入れって誰が決定してるんでしょう？　いや、うちの近所のコンビニは全部、パートのオジさんオバさんで構成されてて、少なくともゲームのことがわかる人はいなさそうだから。知り合いのゲーム屋さんに聞いたら返品きくらしいじゃないですか。メーカーさんにはかなりダメージ大きいのでは？」兵庫県　永野シンジさん：

魔：『ＦＦⅦ』ちゃんとセブンイレブンで予約して買います。この本が発売される頃にはゲットしていることでしょう。

う：また難しい話で始まりましたな。しかし……「ＦＦ」のＣＦは何とかしないと。「セフィロス信頼していたのに！」とか「オレは人間なのか？」なんていうシーンをあんなに見せられちゃぁ……。

ほ：あんなのはほんの序盤ですからいいんですよ。見せたって。

ち：さすが「ＦＦ」担当ライター。さて、デジキューブですが、売れなかったソフトは確実に返品されてきます。今回の「ＦＦⅦ」のように100万本以上も予約が来れば関係ないけど、それ以外はトホホだなぁ。メーカーにとってけっ↓



◀東京都　佳月ひろさん：ラストと共に不評なのがコレです。

こう「小売店の責任が無い市場」って痛いと思うし。同じスクウェアだって「ＦＦⅦ」はいいけど、アクエス（スクウェアの別レーベル）の「牌神」は……。

魔：売れるゲームを作らないと評価されないのはトホホだなぁ。売れる＝いいゲームとは限らないから。まあでも、まだまだ未知のシステムだけに問題点も多いと思うんだけど、ユーザーにとってはかなり便利だから、うまくいってほしいなぁ。なんと言っても真夜中にメモリーカードを買いに行けるのはステキだ。

う：任天堂ディスクシステムの書き換え機のように、マッハで廃れないようにガンバってほしいもんです。

ほ：あのデジキューブの機械、書き換え機に似てるよね。

『ドラクエ』がやってきます！しかも新作で！　1月はなにかありますよね、PSって。ボクはどちらかというと『ドラクエ』派なのでものすごくウレシイです！　ＰＳ買ってよかったです……」北海道　ぱんちゅさん：

魔：ついに最後の砦が動きました。

ほ：すぐ後にＳＳへの参入も発表してるのが納得いきませんな。

う：キミはソレばっかだね。個↗人的には新作もイイですが、昨年末に出たＳＦＣ版「Ⅲ」の移植とか、みんな待ってる「Ｊ・Ｊ２」の移植ってのが魅力的ですな。

魔：オレ「アクトレイザー」好きなんだよなぁ。出ないかなぁ。オレの心の中では古代ミュージックはあのゲームで終わってるし。

ち：実はエニックスって地味だけどけっこういけるソフトたくさん出してるしね（今号・移植化計画203 P参照）。

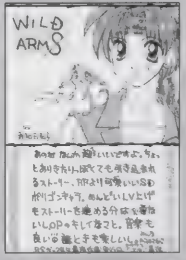
う：「グルグル」があったじゃないですか！　アニメシーン満載、ＣＤ10枚組で出して欲しいです。

魔：それはオレも買うかも。ゲーム部分のデキは別にどーでもいいから作ってくれ。

ち：しかし……これでゲーム業界はますますＰＳ色が濃くなってきましたな。任天堂からソニーへ、政権交代は確実って感じですか。

魔：このままＰＳがガーっといっちゃうのかなぁ？　まあ、ＳＳやＮ６４にＰＳのこの勢いを止めるだけの力（ソフト）が無いのは確かだし。

う：ＰＳ、大作からクソまでムダにソフトありますからな。２月は少なくても、３月になればバンバン出ます。あ、「サガ・フロンティア」も３月だ。↓



◀東京都　清和日和子さん：りょうちゃんでないのは良くわかってます。

魔：やっぱりスクウェアの参入は大きいよね。「ＦＦⅦ」出たすぐ後に「サガ」「ＦＦＴ」なんかがひかえてるのはデカイ。

ち：でもＳＳも「グランディア」とか話題性のあるソフトがけっこうあるぞ。

う：やっぱり問題は……Ｎ６４か。

魔：問屋筋では赤い悪魔＝ヴァーチャルボーイのおかげで、かなり評判落としてるしなぁ。もしこのままの調子でいっちゃったら……。あ、でも任天堂はムチャな業務拡張はあまりしてないみたいだから、地道にやっていく分には生き残る手はあるだろうけど。

ち：一度美味しい汁を吸っちゃったら……もう忘れられないから、冒険してくるんじゃないかなぁ？　どっちにしろ、今回のエニックスＰＳ参入、「ドラクエⅦ」はＰＳでしか出ない発言は、「ＦＦⅦ」発売で盛り上がってるゲーム市場の現状と相まって、かなり業界的に影響が出ることでしょう。

ほ：まあ、楽しいゲームがＰＳで発売されれば何だっていいや。

『ＦＦⅦ』どうですか？」東京都　松下さん：

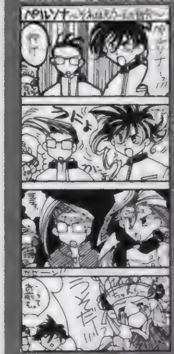
魔：スゴイです。まあ、その辺はもう少しみんながやりこんでから話しましょう。つづくなのだ！

お笑い４コマ道場

マンガです？　付録ＰＱスペシャルの掲載量ははんぱじゃなかったでしょ？　キライなんですよ、半端。まあ、ネタを思いついたらハガキで４コマで送って下さい。ポイントがメチャメチャ増えますよん！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道かも（ホントですかも？）！

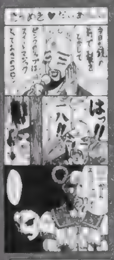
天地１４cm
この大きさにおさめてね！
左右６cm


◀滋賀県　ごちうりさん：髪の毛が自ら生えてくるのは[illegible]なりイヤな気がします。マークが春麗なのは……ち[illegible]。

◀愛知県　ＪＬＤさん：シンプルながらこの言[illegible]あいはスサマジイ展開を見せそうです。ゲームの本質に関わるかも（笑）。

◀茨城県　らとりんらっぷさん：す、すいません——そうだったのかぁ……全国の眼鏡っ娘は奴隷のせいだったんですね？

◀京都府　カイザーしおりさん：思いっきりです[illegible]がガ[illegible]リですね。



◀[illegible]：頭の形が[illegible]たりない[illegible]

◀富山県　わきゆーしさん：男の[illegible]いきます[illegible]

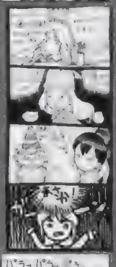
◀神奈川県　多奈竜さん：イグアナ[illegible]

◀兵庫県　潮崎哀さん：やらせれば[illegible]特にポコ[illegible]

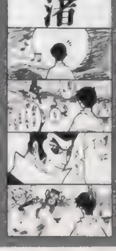
◀愛知県　ゆきのさん：すさまじく[illegible]いると思われます。

◀香川県　舞艶れーなさん：よだれ[illegible]

◀大阪府　またたび地獄さん：そん[illegible]買いに行[illegible]


◀群馬県　いずみー７さん：一コマ[illegible]だかか[illegible]

◀新潟県　大熊猫イクコさん：ます[illegible]弱くなりそうで悲しいか[illegible]



◀山口県　ムッキーさん：目がいや[illegible]

ネタがないんで、最近やってるゲームをば。しぶとくＳＦＣの「ドラクエⅢ」っスな。床部では、最初みんな「別に興味ない」みたいなこと言って、一人盛り上がってる俺のこと煙たがってたくせに、発売されるなり夢中になってプレイしてるの。ちぇ。現在俺は２度目のプレイ中です。アイリ・ゆ・♀・なきむし、カズミ・と・♂・でんこうせっか、シャナ・そ・♀・おとこまさり、エリン・し・♀・やさしいひとってパーティ。今回は商人がちゃんと仲間に帰ってきてくれるからうれしいですな。でも、ＳＦＣで初めて「ドラクエⅢ」をプレイした、って人も多いんだろうなあ。そう考えるとなんか不思議な気分。リメイクものに対してはあまりイイ印象をもっていなかったんだけど、こういう形ならＯＫですね。あとは「メタルスレイダーＧＬＯＲＹ」をＰＳで、「コズミックサイコ」をＷＩＮ95でリメイク希望。熱烈に。（平）

かかるのかよ！」という方も多いとは思いますが、封書で送る場合ならハガキ大の紙を１枚増やすのは、それほど負担にはならないハズ。申し訳ありませんがよろしくお願いします。ポイントが違う！　っていう申請も、投稿とは別のハガキでね！　なんだかお願いばかりですが、ＤＰＳども参加者が多くなってきた現状、これ以上間違いを増やさないためにはイロイロと大変だったりします。御協力下さい。キチンとしなくちゃいけないですしね。（魔）

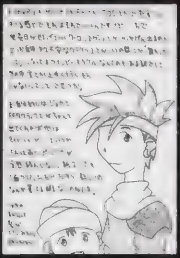
仕事で「新スーパー」の宇宙編をやりました（正確にはまだ終わってないけど）。地上編と比べて豪快さは少ないけど、緻密な戦い方がＳＬＧぽくっていいです。ギャルもいっぱいいるし……って、ほとんどシュラク隊だけどね。さて、そのシュラク隊ですが原作のＴＶを見ていなかったので、知りませんでした。全員を育てるのはムリなので、マヘリアとミリエラ、コニーの３人だけを育てることにしました（見た目重視）。ホヤヘさんは「熱血」のないキャラは使えないと言っていましたが、Ｖ２ガンダムに乗せてやるとけっこう使えます。（う）

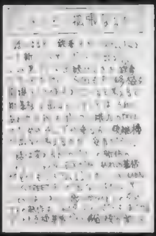
新不定期連載・俺とあの娘と三首龍（タイトルと本文とは関係ありません）：（ち）（ほ）さんが「あすか」のキャシィ攻略を終了してしまったため、空いたスペースで内緒にワイワイするため、急きょ召還された平吉です。それにしても最近、ページのノド（要するにこの部分）がにぎやかですな。前回なんか、どうしたことか前々回の（う）さんの久美攻略まで載ってたし（未だに、なんであそこにあんなネームがあったのか不明。誰か、人知れず入稿とかしたんでしょうか）。でも、（魔）さんも心当たりが無いって言ってるし……）なんか、自分も含めてそろそろ内容が無くなってきてるようなんですが、きっとまた、しばらくしたら熱い「あすか」攻略が贈られることでしょう。理由は今のところ、もろもろの事情により内緒です。ごめんなさい。でも、「あすか」ファンは期待してもらってイイと思います。へへ。ってなわけで、と。

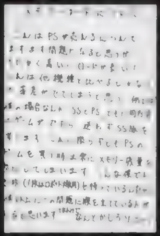
ＰＳ拡張計画

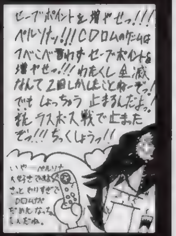
最近、いや前から堕落度数の高い（ち）です。このままでは奈落の底に……もう堕ちてますなぁ。めくるめく禁断の世界が待っている！

能動的拡張計画その③：視覚の拡張計画Ⅱ。 パソコン用高解像度ディスプレイにＰＳをつなげるというのも１つの選択肢としてあります。大画面の臨場感はＴＶに一歩譲るものの、ＲＧＢ接続の高精細画面による見やすさ、目の疲れにくさなどの抜群の利点を持っています。現在、電波新聞社ほかから、比較的安価でディスプレイに接続する機械が売り出されています。接続には、ちょっとした知識も必要ですが、それほど難しいわけではないので、手は出しやすいのでお勧めです。15インチクラスならご予算５万円以内位で揃うはずです、ブランドさえ重視しなければ。

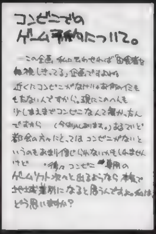

◀大阪府　雨宮五月さん：うまくきません。しょうがないです。


▲北海道　嶋田掃除さん：グラフィックなんかを落として入れます？


▲岡山県　シッタアさん：『ＦＦⅦ』は遠いんですよ。

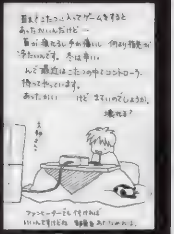


▲兵庫県　亜斉さん：ＣＤロムがダメなわけじゃ……ないような。



▲新潟県　朝実みさきさん：コンビニない人は辛りますねぇ。

▲北海道　アパガードＳさん：丁寧な移植を待ちましょう。


▲埼玉県　矢渡さん：なかなかいい考えです。手かじかまないし。

他機種のことも話したい

読者さまには悪いけどお先に『ＦＦ』やってま～す。召喚魔法が凄いですねぇ。ちなみに神羅ビル脱出ムービーでティファの胸が揺れますのでファンの人は要チャック。いやチェック。（ち）

SS 発売が近づいてきたゲーム アーツの「だいなあいらん」が楽しみ。会社のサンプルを見た感じでは、「ゆみみみっくす」比3000％アップで感じの凄さです。ムービーに頼らない、100％描き起こしのフルＣＧアニメで、しかも動きまくりです。ハイ。あとは、メサイヤの「重装騎兵レイノス２」ですね。ちゃんと２月に出てくれるといいのですが。

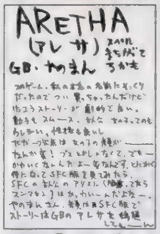
パソコン ゲームの95化への道は順調に進んでいるようです。おかげで新たな問題も発生してきましたが。95になってほとんどのゲームがCDで供給されるようになりました。しかし、そのせいでCDによるコピープロテクトが行われるようになりました。ゲームのデータをいちいちCDに読みにいくのは結構不快。しょうがない事だと思いますが、残念。

パソコン そんな（ち）が気になるのは、パックインの「はいぱーせきゅりてぃーずＷ」。ＳＳ版とほぼ同内容ですが、着せ替えモードがちょっと違うんで買うかも。あとは、ＫＳＳの「無人島物語」が装いも新たに恋愛要素も入って登場するのでチェックですな。

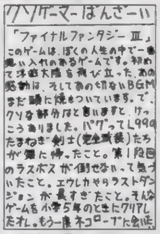
N64 エニックスが「ドラクエⅦ」をＰＳで開発すると発表しました。おかげで、国内でのＮ64の評価は下降気味です。まぁ、それでも海外での評価はとても高いから、世界的に見れば成功するんでしょうね。でもこれって往年のＭＤみたいですね……。

クソゲーマー万才

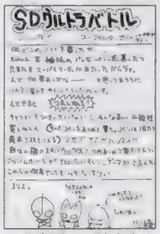
ＳＳの『シャイニング・ザ・ホーリーアーク』を（魔）に勧められて買いました。おもしろいけど村人の顔が怖いです。（う）



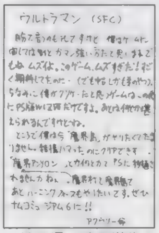
▲石川県　バラ族さん：人気けっこうあります。ドールくんとか。



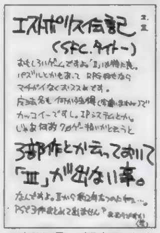
▲神奈川県　グレイフォースさん：セーブはいつか消えるのです……。



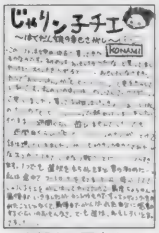
▲北海道　川崎恵介さん：成功しませんでしたよねぇ。



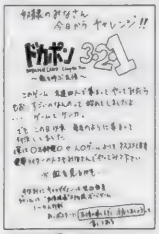
▲埼玉県　鳴沢厳蔵さん：ムズかったです。格好良かったのに。



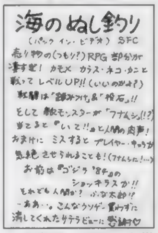
▲新潟県　朝実みさきさん：きっと丁寧に今頃作ってるんですよ。



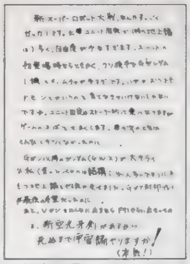
▲京都府　岡吉さん：これまた大変なソフトを……。超苦労。



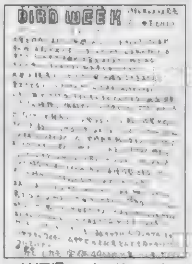
▲福岡県　死してスネ毛剃る者なしさん：熱いケンカして、仲直り。



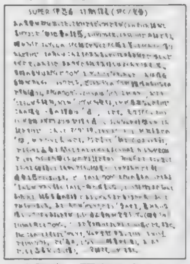
▲北海道　大印少女帯さん：「ぬし釣り」ですから。ウサギ。


▲神奈川県　９９９さん：もう少しアクセスが……「ＦＦ」並みなら……。

▲東京都　祥人さん：繰り返しがはげしんですよ。その辺改良すればいいような。



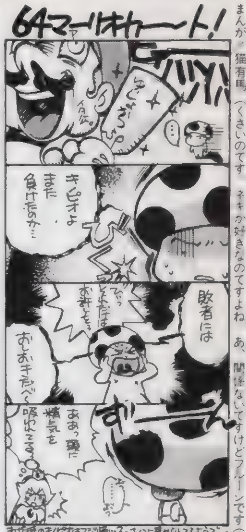
▲埼玉県　バードマスターさん：れそでも遊んだ記憶があります。


▲大阪府　雨宮五月さん：好きな人はいけるこの作品。でも好きでない人は……。

「ＳＦＣの『魔法陣グルグル２』はなかなかやられました。『１』がそこそこ楽しかったんで、やったのですが……。でもまぁ、ククリが相変わらずカワイイので許します。次の『３』に期待します。発売希望」東京都　留吉さん

このゲームは私も好きです。私もそうですが、誰に聞いても「２」より「１」の方がよかった、といいます。そういえばエニックスのＰＳ参入が決まりましたね。個人的には「ドラクエ」より、「グルグル３」を発売してほしいものです（「１」の移植でも可）。ＰＳならオリジナルムービーとかあったりして、楽しそうなゲームになりそう。本当に発売されないかしら。

なんだか編集部で昔のパソコン話をしていたら「神羅万象」（確かこういうタイトルだった）というゲームをやりたくなりました。これはＮＥＣのパソコン、ＰＣ－88ＶＡという機種の専用ゲームだったのです。もちろん私はそのＶＡユーザーでした（今だ実家にあります。動作未確認）。さて、このゲームは一言でいうと「スペースハリアー」のような３Ｄ・ＳＴＧです、ただ４～５人のキャラが用意されていて、その中ら選んでプレイすることができました。新撰組の沖田総司もどきや、天草四郎みたいなキャラなど、私好みの設定もなかなかグッドです、また選んだキャラによって、結末が変わるマルチエンディングも当時としては珍しいものでした（中にはラスボスまで行かず途中で終わるキャラも…）。

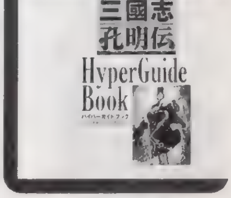


まんが：猫有馬（くさいのです　ネキが好きなのですよね　あ、関係ないですけどフルーンです（笑）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●サンリオピューロランドに特製のプリクラフレーム登場！
室内型テーマパークの「サンリオピューロランド」に設置されている“プリクラ”に、ピューロランドでしか撮れない特製フレームが登場したぞ。新たに加わったフレームは、全部で９種類。中にはキティやポチャコ、けろけろけろっぴといったおなじみのサンリオキャラが１フレームに集まっているものまであるのだ。プリクラマニアファンには見逃せない情報だね。詳しい問い合わせ：サンリオピューロランドゲストセンター／TEL：0423-39-1111（9：30～17：00）

●攻略本情報
後漢末の動乱の時代、劉備の軍師として活躍した諸葛亮孔明を主人公にしたＰＳのＳ－ＲＰＧ「三國志孔明伝」（10月31日発売）に、ファン待望の攻略本「三國志孔明伝ハイパーガイドブック」が登場する。パソコン版からグレードアップしたＰＳ版に完全対応していて、ゲーム攻略のカギを握る戦略マップやゲームに登場するすべての武将ユニット、策略のデータなど、ゲームに必要な情報が満載なのだ。さらに、主人公である諸葛亮孔明を知るための伝記も掲載されているぞ。
▼「三國志孔明伝ハイパーガイドブック」は定価1,200円で光栄より発売される。



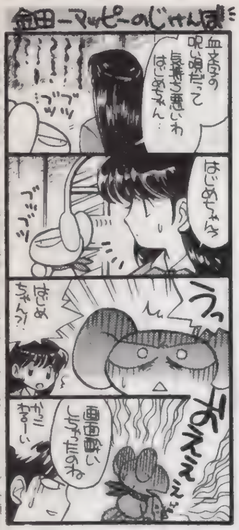
最新のノートパソコンを買ったせいで、新型のデスクトップが欲しい病にかかりました。家にあるデスクトップは、数世代前の骨董品。会社でノートを使った後、家でデスクトップ使うとあまりの遅さに気が狂いそうになる。かといってあの重いノートを持ち運ぶ気にはなれないし。今までは全然気にならなかったのになぁ。やっぱ速いマシンを使ってると、それが普通になっちゃって、どんどん欲が出てしまう。なんか、ノートを家で使って、デスクトップの方を会社においておきたい気分です。（ほ）

■魔王29才くん：いくぞ爆裂バカライター。職業ムダ使い。お正月からずっと仕事。なのでムダ使いするヒマ無。

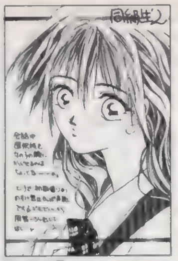
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。今の敵はイチロー。里緒奈ラブ。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。正月お仕事組。結構休んでたので悔しいです。

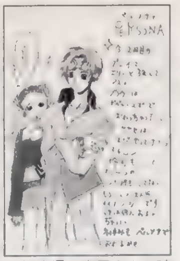
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。「ＦＦⅦ」ではティファがいいらしい。



まんが　宮百合（金田一マッピーの犯人は風船入りの服を着てください）・イラスト／岩瀬さとみ


▲埼玉県　toricoさん：Hなしでもいけそうですよね。

▲群馬県　ふじさきさん：戦闘はとにかくスゴすぎます。


▲栃木県　庵屋さん：時間かかりますからねぇ。でももう1度？

▲埼玉県　烏さん：斬る感覚がトンでもなく気持ちいい「ソウルエッジ」。

▲埼玉県　うにさん：着替えがたくさんあるとイイな、の「2」です。

▲新潟県　りるひなさん：そうですねぇＲＰＧムチャ増えましたよね。

▲広島県　寿々さん：任天堂ＰＳに参入しないですかね（笑）？

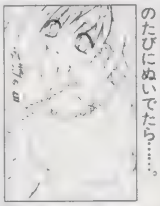
▲福岡県　草壁篤紀さん：でも朝のコンビニは大混みですね？

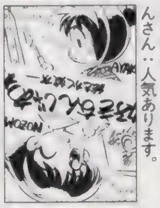
◀福島県　もぐぞうさん：2人の子供っぷりは目に余るかわいさです。

◀宮城県　一郎あきらさん：モテモテでは楽しいですよ。再度チャレンジ！

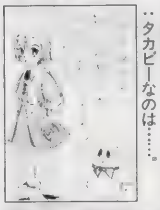
◀福岡県　律子さん：現代を舞台にしたRPGで数少ない成功例と言えるでしょう。エリー、レイピア似合うし。

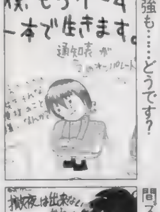
◀東京都　成瀬祥雄さん：レイレイさん…彼女がPSの格闘ゲームで活躍する日は来るんでしょうか？


◀青森県　児玉啓太さん：そのたびにぬいでたら……。

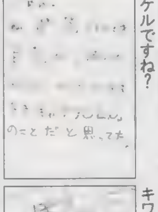

◀東京都　おろしや☆だいこんさん：人気あります。

◀岐阜県　鈴木真子さん：オバカさかげんはいけてます。


◀高知県　キューティーさん：タカピーなのは……。

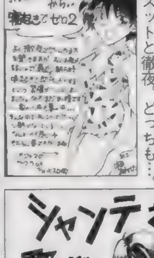


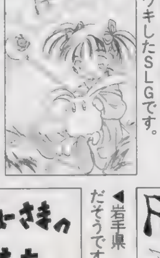
◀東京都　炭素分子さん：べ、勉強も……どうです？


◀新潟県　高橋智子さん：マイケルですね？

◀北海道　ベンジャミンさん：「ミュージアム」で……。

◀青森県　児玉啓太さん：娘育ては楽しいのです。


◀東京都　吹田るみさん：昼間ズットと徹夜。どっちも…。


◀北海道　遠坂流斗さん：ワキワキしたSLGです。

◀岐阜県　鈴木真子さん：悪玉トリオが主役ですし。

◀東京都　祥人さん：仲間殺しは、罪にならない。不思議。

◀岩手県　飯綱さん：あれは本当に1回だけのサービスだそうです。録音しましょう。

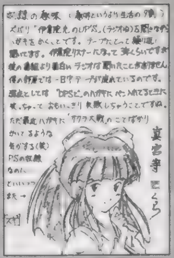
▲東京都　Ｍａｙ－ｂｅさん：ここにティファも入ってきます。絶対です。ユフィはそうでもなさそうですけど。

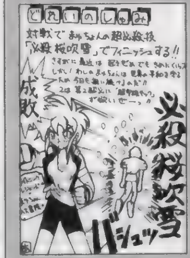
▲宮城県　一郎あきらさん：別のゲームですからシナリオ以外。ね？　クリアしてなくても大丈夫です。

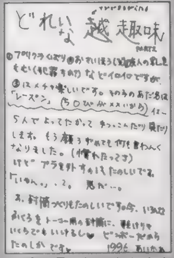
奴隷の趣味

趣味で何かを感じ合いたいのです！　それで決まりなのです！　だから愛なのです！　読者様の趣味はボクラの趣味！　みんな知りたい内緒の趣味！　さあ、あの世界へ！　GO！

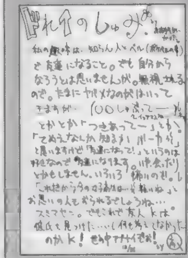
▲広島県　坂本きょうちさん：ちょっと、いやかなり懐かしいです。

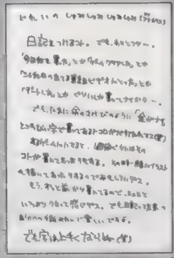

▲宮城県　スキスキさん：ラジオはハガキの共ですよねぇ。


▲埼玉県　大類敦士さん：そこまで愛することが出来ればリッパです。



▲愛知県　相川なおささん：女の子同士のいんびな世界……ってウソですね。


▲広島県　高Ｑさん：危険もいっぱいですけど大変です。


▲京都府　紫狼さん：ゲームクリア日記はステキかもしれません。

「実は思い通りの夢を見ることができます。証明できるモノじゃないんでアレですが、本人はかなりウハウハです。だって超カワイコちゃん（死語）に囲まれてムニュムニュしたいなぁなんて思いながら寝るだけで、その夢を見れるんですから。今日はどんな夢をみようかなぁなんて考えるだけでワクワクしてきます」栃木県　ナガラソウミンさん：

いいなぁ……。それ。夢の中とはいえ超天下ですよねぇ？　これは楽しい。でもオレにこんな能力があったらずっと寝てたくなっちゃうのでヤメときます。

「私の趣味は車……を眺めることです。特に、チューンナップされていく車をわきで眺めているのが楽しくてしょうがありません。休みの日は近所のショップに出かけてその仕事をずっと見ています。いつか、自分の車をバリバリにしてみたいなぁ……お金がないんです（笑）」神奈川県　新寺紂次さん：

本当は眺めているうちが1番楽しいのかもしれないスな。手に入れちゃうとどんどん色あせていくモノだから。実際、使えるモノ（車とかパソコンなんか）だってドンドン時代遅れになっていくからねぇ。……まあ、そう考えすぎるとモノが買えなくなるので注意（笑）。

（変な技名）。この技は飛んで行くボールの軌道が山なりなので、注意しましょう。また、出る前の回転している腕にも攻撃判定があります。真・通天閣打法は、技の性質からすると対空技向けだけど、その性能はあまり高いとはいえない。むしろゲッツーストライカー（「餓狼伝説」のテリーのパワーダンクのような技）の方が対空技として優秀。とはいっても、久美ちゃんのリボンカッターほどではない。全体的に清子は必殺技に恵まれていないといってもいいでしょう。対空技が弱いので、相手が初心者やCOMの場合は、ガンガン飛び込んでいっても大丈夫です。その際は2段攻撃の強攻撃にしましょう。これなら必殺技で返そうとしても、まず2段目のキックが当たるからです。（う）↑……足らないんですけど……妙に空いてるっていうじゃないですか……まったく。ワザとこんなにするのはやめてください。（電）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。ね？　そうですね？　きっと。

ライターリスト

■うききくん：「ドラクエⅢ」はムダにレベルが上がったらしいね？ 写真は机の下も探せ（入道より）。

■さとちーくん：パソコンの壁紙を気分で変えるのが趣味な貴方。増刊でメロメロな気配を探知。

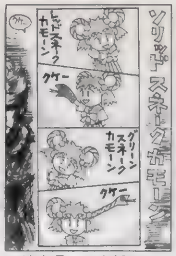
■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。相変わらず考えているのは危ないことばかり。

■平吉くん：秋葉原好き好き屋さん。開けてない「ヒロイン」あげずにうききに貸すなら買うな。ね（笑）？

「あすか-120%」愛と感動の久美ちゃん攻略その12：対戦攻略・中級編……前回は清子の超必殺技、イリュージョン・アウトの性能とその対処法についてでしたね。この技はタックルを仕掛けて、相手にダメージを与える技というのは前回書いた通りです。さて、この技をガードされた場合ですが、タックルのあとに空中に飛び上がりキック攻撃をしてくるので、反撃するならそのキックのあとにしましょう。その場合はリボンカッターがベストです。あと、この技はしゃがみ状態で喰らった場合、2段目のキック攻撃がありません。清子のバーニングゲージが100%もしくはMAXになったら、しゃがみ攻撃をメインに攻めると間違ってイリュージョン・アウトを喰らってしまってもダメージは少なくて済みます。覚えておくと便利です。次は必殺技について、順に見ていきましょう。まず、飛び道具の大リーグソフトボール8号から

◀岩手県 そーしさん：誰でもこれなら倒すことでしょう。

◀京都府 アゲハさん：髪飾りがアイシャみたいでいい感じです。

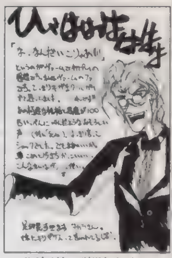


▲岐阜県 田中将司さん：脇の文字を見せたくて4コマから出張です。

▲静岡県 けどこのさん：セーブポイントないですしね。

▲奈良県 しずやえがくさん：出ないです。あとゼクスだけです。

▲岡山県 のぶすけさん：やらないといけませんね。育てねば！


▲北海道 紫狼さん：可愛いじゃないですか。危ない香りがするし。

◀埼玉県 矢渡さん：バランスとか難しいんですよねぇ。

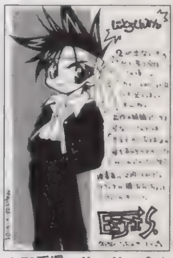
◀滋賀県 ごぢうりさん：飛んでも不思議じゃないぴょん。

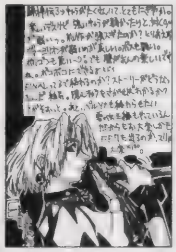
▲愛知県 朱楽綾さん：そろそろ電池切れでデータが……飛ぶ頃です。

▲東京都 清和日和子さん：元気が良いので連れてて楽しいですよね。

▲愛知県 ゆきのさん：ちゃんとコート着せて上げてもですよね。

▲京都府 魚唇さん：ブレザーだったら……ねぇ。いいですねぇ。それ。


▲三重県 K-K-01さん：もっとリンクして欲しいですよね。

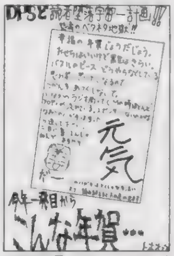

◀神奈川県 貞雅さん：終わるんですかねぇ。このままで。

◀広島県 DDTさん：りりしい桜さん。ハァーってところです。

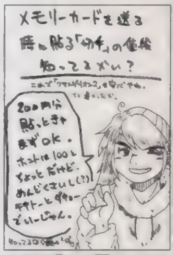
▲東京都 佳月ひろさん：カワイイかも。ひねくれる（笑）前ですね。

▲三重県 鵜史雷太さん：バッドならもう1度。それが大事です。

▲広島県 苦紗美丸さん：お任せするとイカスことが？ 本当に？



▲福岡県 死してスネ毛剃る者なしさん：支離滅裂加減がステキです。



▲秋田県 桃栗てくのさん：郵便局によって違ったりします。

◀大阪府 砂之介さん：カルト釣りアクション（笑）。PSでもそのままですかねぇ？

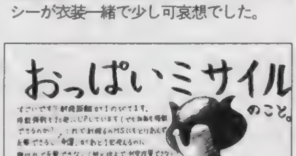
◀東京都 さばかんさん：みんなが期待してます。「ドラクエ」よりも？ 本当に？

◀埼玉県 矢渡さん：走ってってビシっと決めるのが今回の戦闘です。遠くから見るとぴょんぴょんノミが飛んでるようにも見えます。イヤン。

▶東京都 都築怜奈さん：このコスチュームに勝てるのは「T3」のヒモソフィアくらいですかねぇ？ 舞ちゃんは性格もかわいいですよね。

▲三重県 K-K-01さん：そうですねぇトレイシーが衣装一緒で少し可哀想でした。

◀福岡県 雀乃涙さん：今頃はハマってる最中？ 戦いはどこまで進みましたか？



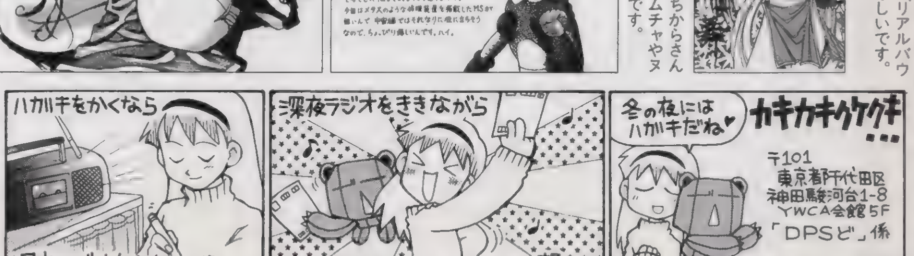
◀千葉県 オーラちからさん：少し使えます。ムチャやヌケを乗せてもいいです。

◀広島県 寿々さん：「リアルバウト」なかなかイイデキらしいです。ファンは買いかも？

最後奴隷！：問題です。今回の奴隷 ひらがなの「み」はいくつあったでしょう？ 突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「日←答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます

今年は完璧なハガキ人間になる

パパンパンと筆を取り、パパンパパンとハガキ書く。それがオイラの〜それがオイラの心意気〜ってなワケでハガキを描きましょう。一日一膳三日で三枚。三歩下がって5歩ほふく前進。ウサギ飛び20回！ と、そんな厳しい環境でも、書かねばならぬ何事も。なのです。ハガキを書いてDPSどに送ると、なにかステキな気分になれます。なんとなくお友だちも増えた気になれます。ソレで良いのです。ね？ ハガキ書きの使命はこうして果たされていきますです。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！ とにかく送ってほしいのれす！

電撃PlayStation 40号 愛読者アンケート

プレイステーション

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（147ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、2月13日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]ドラゴンクエストⅦ ②[特別企画]ファイナルファンタジーⅦ ③[とじこみ付録]メモリーカードシールEXTRA ④[攻略]ソウルエッジ ⑤[攻略]ドラゴンナイト4 ⑥[攻略]プリンセスメーカー ⑦[攻略]闘魂烈伝2 ⑧Nonstop!ときめきメモリアル ⑨新作ソフトレビューthe DEEPER ⑩ビックリPS新記録 ⑪4色奴隷 ⑫電撃プレイクエスチョン ⑬ウラワザデータベース ⑭[まんが]FFⅦはじめて物語 ⑮電撃コラムス ⑯[読者コーナー]PSの奴隷 ⑰[新作]ファイナルファンタジータクティクス ⑱[新作]ネクストキング ⑲[新作]マクロスVF-X ⑳[新作]TOBAL 2 ㉑[新作]サムライスピリッツ剣客指南パック ㉒[新作]タイムクライシス ㉓[新作]ブシドーブレード ㉔新作ソフトステーション ㉕NEXT WAVE? ㉖電撃ランキングステーション ㉗PS移植化計画Ver.2.0 ㉘電撃NEWS STATION ㉙新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をP208～209のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入(予定)時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個目の純正コントローラ ②ＳＣＥ製以外のコントローラ ③アナログジョイスティック ④アナログでないジョイスティック ⑤ハイパーブラスター ⑥対戦ケーブル ⑦マウス ⑧ネジコン ⑨マルチタップ ⑩SANKYO N・ASUKA ⑪ハンドル型コントローラ

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：ＲＰＧ、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買う ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO 64 ④３ＤＯ ⑤PC-FX ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】『ＦＦⅦ』を購入しましたか。

①コンビニエンスストアで買った ②玩具店で買った ③ゲームショップで買った ④まだ買っていない ⑤その他

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】電撃プレイステーション40号をどこで購入しましたか。

①書店 ②コンビニエンスストア ③その他

【21】次にあげる各プレイステーション専門誌について、他の雑誌に比べて優れていると思う要素、劣っていると思う要素の別に、強く感じるイメージをそれぞれ最大3つまで選んでください。

（番号と雑誌名の対応：[1]電撃プレイステーション [2]ファミ通PS [3]プレイステーションマガジン [4]HYPERプレイステーション [5]THEプレイステーション）

①独占情報の多さ ②新作情報の充実度 ③攻略の充実度 ④ＲＰＧの充実度 ⑤美少女系の充実度 ⑥格闘系の充実度 ⑦海外ゲーム（洋ゲー）の充実度 ⑧ニュース・関連情報の充実度 ⑨ウラワザの充実度 ⑩ランキング・データ類の充実度 ⑪付録の充実度 ⑫読者コーナーのおもしろさ ⑬掲載タイトル数の多さ ⑭全体のページ数の多さ ⑮誌面の読みやすさ ⑯内容に対しての価格の安さ ⑰全体の内容の濃さ ⑱内容のマニアック度 ⑲おもしろい企画の多さ ⑳表紙の良さ ㉑広告ページの多さ ㉒よく売れているというイメージ

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.36

1.「エターナルメロディー」ＰＳオリジナルポスター
本山博昭（東京都）金子貴英（香川県）岡村昌典（徳島県）井栄蔵（佐賀県）江澤宏二郎（千葉県）川博幸（宮城県）相場和敏（秋田県）村有司（福井県）中野普（岡山県）大澤治郎（長野県）

2.フロムソフトウェアペンライトキーホルダー
荒瀬憲治（高知県）矢野智裕（愛媛県）二村友規（神奈川県）佐藤隆憲（高知県）桑山重樹（京都府）

3.'97SNKカレンダー
山本麻奈美（石川県）米田武一（福岡県）清野匡之（山形県）彦根絢子（東京都）緒方佐知子（茨城県）大野マリ子（埼玉県）山内麻友希（愛媛県）つる内はな（東京都）島村信男（千葉県）榎本真利子（神奈川県）

4.「ＢＡＳＴＡＲＤ!!」体験版
西山弘（新潟県）切石中修（福岡県）松本康行（東京都）橋田智憲（富山県）日野春彦（兵庫県）野毛雅晃（茨城県）松下亮一（熊本県）日下康之（三重県）瓜田正人（青森県）山城邦男（沖縄県）

5.「クラッシュ・バンディンクー」オリジナルヨットパーカー青　坂森義裕（富山県）

6.「クラッシュ・バンディンクー」オリジナルヨットパーカー赤　住岡みなみ（徳島県）

7.「ハームフルパーク」出演声優寄せ書きサイン色紙
平瀬総明（京都府）竹下幸宏（静岡県）丸田公威（大阪府）吉田岳人（滋賀県）阿久津早苗（宮城県）

8.「ハームフルパーク」オリジナルテレホンカード
井上清春（愛知県）花村弘毅（福岡県）吉岡圭介（秋田県）岡村昌代（大阪府）鈴木幹（宮城県）折居省吾（福岡県）伊藤伸也（愛知県）小黒隆敬（神奈川県）田口時和（群馬県）砂有里（熊本県）

9.「クロックタワー２」体験版
吉野卓也（東京都）石田直之（富山県）平石拓郎（鹿児島県）早川英基（北海道）五百藏紀江（兵庫県）佐野裕介（静岡県）星原啓吾（大阪府）河合清宏（奈良県）ほか22名様

10.「ＳＯＵＬＥＤＧＥ」'97ナムコカレンダー
前場裕介（神奈川県）青木良史（岐阜県）新津哲志（北海道）佐藤俊也（神奈川県）吉村俊輔（奈良県）富永裕樹（大阪府）中塚喜行（滋賀県）岡田幸美（大阪府）細矢佑太（北海道）鉄井宏幸（島根県）西池利昭（香川県）ほか19名様

[とじこみ付録]メモリーカードシールEXTRAコピーライト一覧：イラスト／七瀬葵・岩瀬さとみ・さいとうつかさ・猫有馬・Ｃ次郎・伊藤勇太・福井県 亀霧なみさん・神奈川県 貞雅さん・スクウェアキャラクターイラスト／野村哲也・©1996/1997 Sony Computer Entertainment Inc. under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.・イラスト／赤井孝美・1996ATLUS・©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 イラスト／逢坂浩司・©Kzushi Hagiwara 1996 ©1996 Shueisha ©1996 SETA CORPORATION・©ASCII・©1996 MEDIA WORKS Inc.・©MAPJAPAN CO.,LTD. ©TAKARA CO LTD.,1996・©いのまたむつみ ©㈱ナムコ・©バンプレ企画1997 ©BANPRESTO1997 ©ELF1995・©CAPCOM

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 40号の読者に贈る

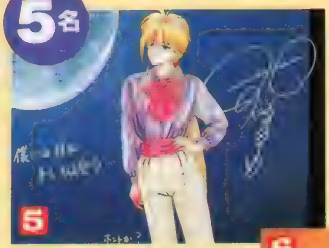
いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

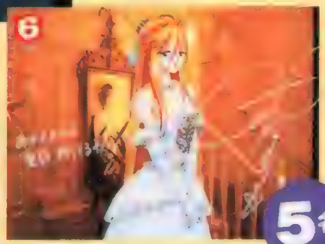
応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.42（2月28日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

『ときめきメモリアル ～forever with you～』
声優直筆サイン入り限定版
1 鉄炮塚葉子さん（朝日奈夕子役）
2 津野田なるみさん（伊集院レイ役）

▲電撃ＰＳ恒例の『ときめき』サイン入り限定版、今回は鉄炮塚さんと津野田さんだ。どんどん応募したまえ！ ハーハッハッハ。



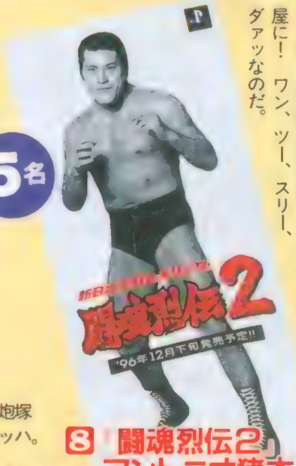


5 『ときめきメモリアル ～forever with you～』
津野田なるみさん直筆サイン入り画面写真
（5、6の2種類）

◀▼"伊集院レイ"のメッセージ付き（?）の画面写真を計10名様に。92ページからの津野田さんのインタビューもチェックだ！

▶ゲームに出演した『m』3人娘、坂本真綾さん、宮川美保さん、佐藤多美さんのサイン入り。

7 『m～君を伝えて』
声優直筆サイン入りポスター
（提供：ネクサスインターラクト）



◀"燃える闘魂"猪木が等身大でキミの部屋に！ ワン、ツー、スリー、ダァッなのだ。

8 『闘魂烈伝2』
アントニオ猪木等身大タペストリー
（提供：トミー）

3 『プレコマンダー』
（提供：WAON）

◀取り付けるだけで、✚キーの操作性が格段にアップするというコントロールアダプターだ。

4 『探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～』
神宮寺愛用手帳
（提供：データイースト）

今が旬な3本！ PSソフト

9 BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア

▶高校生と吸血鬼の2重生活をしながら、お目当ての女の子をモノにするという異色の恋愛ＳＬＧ。イベントも超充実!!

（提供：アトラス）

10 HAUNTED じゃんくしょん

▶4方向から迫り来るボールを、ステージ自体を回転させて受けとめるという新感覚パズル。女の子もいっぱい登場するので、ギャルゲーファンにもオススメ。

11 里見の謎

▶わかりやすい縦スクロールのマップに、テンポよく進む斬新な戦闘システムなど、注目すべき要素が盛りだくさん。ＲＰＧファンなら試しておきたい1本。

（提供：サンテックジャパン）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

[illegible]それいり[illegible]か
[illegible]円分の切[illegible]
[illegible]ってくだ[illegible]

1 0 1 -

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation
プレイステーション
プレゼント
Vol.40係

〒	－	ここにはなにも 書かないでください・	
住所			
		TEL　（　　　）	
氏名	男・女	生年月日	年（西暦）　月　日 19
職業		①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3 [illegible] ⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他	

[illegible] 書いてください	

[illegible]

希望のプレゼントの記号・番号は

【1】 【2】 【3】

【4】 【5】 【6】

【7】

【8】

【9】 【10】

【11】

【12】

【13】

【14】 【15】

【16】 【17】

【18】 【19】 【20】

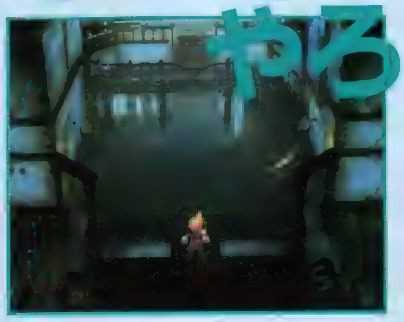
【21】

[1]	[2]	[3]	[4]	[5]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

■このページを読まないと、きっとスッゴク損をする人がいるんじゃないかと思う……

電撃ＰＳ創刊２周年記念プレゼント第１弾!!

「FFⅦやろうぜ!」大プレゼント当選者発表



A ファイナルファンタジーⅦ ソフト 100名様

北海道／滝沢洋子
北海道／対馬三紗
青森県／下道篤
青森県／工藤章
岩手県／長倉聡子
岩手県／福田博幸
岩手県／伊藤幸子
宮城県／安保哲也
宮城県／大山瑠理
宮城県／山口祥世
秋田県／木名瀬圭護
秋田県／浮田一早
秋田県／武藤匠
山形県／熊谷邦彦
山形県／羽根田健一
山形県／石井智子
山形県／池田慎吾
福島県／伏見直樹
福島県／渡辺幸隆
茨城県／亀村聡史
茨城県／青谷和紗
茨城県／鈴木まさみ
栃木県／土澤裕之
栃木県／丸山貴弘
群馬県／木暮俊幸

群馬県／長岡日登美
埼玉県／西郷みどり
埼玉県／鈴木オリエ
千葉県／石毛美砂
千葉県／伊賀隆
千葉県／川原聖子
千葉県／越川秀行
千葉県／小泉竜一
東京都／津賀原一慶
東京都／武田久美子
東京都／村山直輝
東京都／志田育美
東京都／前田尚久
東京都／藤田京子
神奈川県／影山清
神奈川県／秋山玲子
神奈川県／青木雪枝
神奈川県／多奈英夫
長野県／矢崎暁子
新潟県／間島大介
新潟県／広瀬庸路
新潟県／高井久美子
新潟県／小林大輔
富山県／磯部武
石川県／砂山正和

福井県／志村泰彦
福井県／竹本研太
岐阜県／足立博康
岐阜県／田中祥人
静岡県／水野恵奈
静岡県／秋山祐樹
静岡県／大沢雅美
静岡県／佐野智香
愛知県／結細さや香
愛知県／赤塚登志彦
愛知県／斉藤昭裕
三重県／天雲宗弘
三重県／川口優子
滋賀県／丸山賢治
京都府／佐藤豪也
大阪府／熊野加代子
奈良県／鈴木一道
和歌山県／山崎陽子
和歌山県／藤井槇佐彦
鳥取県／松本哲明
島根県／周藤耕太
広島県／寺田満
広島県／坊垣内真
山口県／野村義行
徳島県／吉田鑑地

徳島県／西村真実
徳島県／井上貴美子
香川県／高橋将人
愛媛県／佐光真紀
愛媛県／曽我部智弥
愛媛県／二宮英彰
高知県／土居秀次
高知県／田内伸策
福岡県／澤村勝史
福岡県／山田佳津子
福岡県／鶴岡誠
福岡県／大隅幸子
佐賀県／井上徹
佐賀県／寺崎秀信
佐賀県／石丸圭太
長崎県／井下宗宣
長崎県／平野充教
熊本県／嶽本康仁
大分県／鶴場大輔
大分県／永山真弓
宮崎県／高岸真梨子
鹿児島県／金子晃也
鹿児島県／中尾栄人
鹿児島県／前園裕也
鹿児島県／武千亜希

発送は１週間以内!

『ＦＦⅦ』当選者のみなさま、おめでとうございました。賞品は１週間以内にお手元に届くように発送いたしますので、どうかお友だちからの攻略情報電話などの雑音に泣かされぬよう、お待ちください。ちなみに今回の発表は、VOL.37の大プレゼント当選者です。

■あっ！ でもハガキを送って応募してない人はムダです。絶対載ってません、同姓同名の他人です

四なんといっても522人一挙に発表ですから、キミの名前があるかも!? しれないじゃないですか

いくぜ！522名様!! Vol.37当選者一挙発表!!

〈周辺機器〉
●AVモニター
茨城県／小野村和宏
千葉県／高橋義徳
長野県／清澤聡紀
福井県／佐川邦光
京都府／岩本一男
京都府／飯塚正信
大阪府／大柄丙次郎
兵庫県／菅原久美
広島県／出原直幸
宮崎県／間嶋聡子
●グリップコンローラ PS
北海道／長岡光樹
山形県／秋葉孝幸
山形県／太田淳
栃木県／高橋秀幸
埼玉県／村上豊
埼玉県／駒形智人
埼玉県／宮嶋功
千葉県／芝山芳弘
千葉県／伊藤治紀
東京都／太田圭一
東京都／宇山浩司
神奈川県／西海誠
長野県／篠原安徳
新潟県／桜井貴文
富山県／碓井秀臣
岐阜県／屯瀬守
愛知県／河合勝利
愛知県／小笠原三枝
大阪府／松尾貴弘
兵庫県／徳田仁
和歌山県／片桐伸昭
岡山県／安西康志
山口県／実政伸一郎
香川県／高尾明宏
愛媛県／管和徳
福岡県／中村奈都美
福岡県／佐々木伸彰
熊本県／沼田和人
宮崎県／花井誠二
宮崎県／三浦恒一
●メモリーカード
3本パック
宮城県／高岡紗枝
群馬県／日高奈留実
埼玉県／三村義男
埼玉県／三木要
埼玉県／水神久志
千葉県／仲居明男
東京都／大宮明
東京都／仲間一郎
神奈川県／柴田絵美
富山県／鈴木紀子
富山県／浜口敏治
岐阜県／張本一夫
静岡県／久保知恵
愛知県／大郷千歳
三重県／九條美奈子
三重県／渥美芳子
大阪府／草尾瞬
大阪府／平石隼人
兵庫県／岩崎和男
和歌山県／南香織
和歌山県／石田厚子
香川県／大道克明
愛媛県／高島政夫
高知県／牟田久治
高知県／山岡啓一
福岡県／大隈真知子
宮崎県／庵秀秋
宮崎県／結城早苗
鹿児島県／嘉瀬智也
沖縄県／遠藤仁八

〈ソフト〉
●アイドル雀士
スーチーパイⅡ
Limited
北海道／乳井俊真
福井県／藤田勝也
香川県／安部繁樹
●アイルトン・セナ
カート・デュエル
北海道／須合哲也
愛知県／生田旭
愛媛県／神保孝太郎
●アークザラッドⅡ
東京都／伊藤啓太
岐阜県／田仲将司
宮崎県／旭一郎
●ありす イン
サイバーランド
千葉県／大泉英夫
愛媛県／阿倍茂樹
長崎県／草野征二
●イエローブリックロード
北海道／松田征悟
東京都／福井亜紀
京都府／上島雄二
●いまどきのバンパイア
山形県／石川美沙子
長野県／上條圭道
●ウェディングピーチ
ドキドキお色直し
東京都／香山隆
愛知県／広瀬武
大阪府／利光聡
高知県／窪田斗一
福岡県／甲斐奏一
●ウェルカムハウス2
青森県／白取清二
大阪府／緒方綾
広島県／藤江多美子
●ウルトラマンゼアス
栃木県／岩崎敏明
東京都／赤堀加比呂
鹿児島県／東海林利江
●エクストラブライト
群馬県／奥泉直幸
東京都／土川健
東京都／佐竹眞人
広島県／白川宗一
徳島県／後藤田拓也
●オラクルの宝石
青森県／冨田佳宏
茨城県／水崎蒼
富山県／坂崎伴
●ガイアシード
埼玉県／土澤龍也
東京都／浅見淳子
東京都／宮村秀明
●CRW
高知県／小野哲正
愛知県／伊藤英孝
愛媛県／磯貝直人
●ギャロップレーサー
北海道／阿部浩一
東京都／林原真司
新潟県／吉岡邦明
●究極の倉庫番
東京都／前村浩一
長野県／北沢あや
富山県／田山太郎
●キッドクラウンの
クレイジーチェイス2
東京都／川原和喜
東京都／河原美理伊
熊本県／田尻裕一郎
●キングオブパーラー
北海道／杉沢武則
神奈川県／江崎智恵
徳島県／西川貞広
●ぐーちょDEパーク
神奈川県／原添勉
千葉県／木多薫
●クーリースカンク
茨城県／長沼知弥
埼玉県／窪田亮
東京都／沢木和枝
●クールボーダーズ
青森県／葛西貴
福島県／藤井孝浩
茨城県／仲野浩一
千葉県／石井辰憲
山梨県／石井雅昭
●K-1 GRANDPRIX～
宮城県／村山奈保子
茨城県／佐竹文男
神奈川県／甲康宣
福井県／長谷川朋
岡山県／安東司
●結婚－Marriage－
東京都／松井洋
神奈川県／黒田安佐
香川県／大田黒滋
●ゲームの達人2
栃木県／牧子敦夫
香川県／尾鼻直也
鹿児島県／西郷栄作
●皇龍三國演義
山形県／大貫毅
東京都／大沢優
福井県／本保智博
三重県／狭間豪
福岡県／坂巻志幸
●刻命館
岩手県／柾切沢裕也
埼玉県／湯沢一郎
福岡県／野崎充伸
●小島武雄・麻雀帝王
京都府／相羽宗次
山口県／掛川美佐緒
鹿児島県／濱崎誠
●コブラ・ザ・
シューティング
東京都／岡崎茂男
愛知県／尾崎康司
大阪府／熊岡和子
●サイキックフォース
青森県／高坂雪恵
●CyberSpeed
山形県／斬馬圭
静岡県／高柳直人
熊本県／中島彰彦
●里見の謎
福井県／安西麻奈
愛知県／平野浩司
大阪府／睦田今日子
●SANKYO FEVER
ダウンタウン劇場
東京都／新井志保
新潟県／日下部正志
奈良県／河崎宏明
●三國志孔明伝
青森県／種市和也
神奈川県／鹿島織江
山梨県／上野慎司
●実況おしゃべり
パロディウス
茨城県／長嶋純一
千葉県／青柳幸久
岡山県／三谷原健
熊本県／柏原芳江
沖縄県／今居信吾
●時空探偵DD
～幻のローレライ～
東京都／千野愛子
京都府／名高のり子
奈良県／福井栄作
広島県／松本夕香
鹿児島県／南渚
●シティーブラボー！
東京都／播健太
佐賀県／桑山登
宮崎県／杉本宣暁
●シミュレーションズー
徳島県／田村佳美
徳島県／鴨原雅人
佐賀県／石沢隆司
●上海 Great
Moments
群馬県／星野好昭
東京都／真島玲二
佐賀県／小森康裕
●シュレディンガーの猫
山形県／金田研
埼玉県／赤井勝美
愛知県／加藤禎子
●女子高生の放課後…
ぷくんパ
福島県／鈴木和也
群馬県／名雪史絵
東京都／佐久間裕充
神奈川県／柴沼祐介
和歌山県／古賀圭誠
●シルエット☆
ストーリィズ
埼玉県／是空亨
千葉県／岩本崇
福井県／亀広倹司
●新型くるりんPA！
茨城県／内田善久
東京都／神前里香
神奈川県／武田祐樹
●スタジオP
千葉県／八十岡聖美
三重県／羽木誠
沖縄県／那覇美幸
●ステークスウィナー
～GⅠ完全制覇への道
東京都／小林高広
三重県／滝本勝昭
広島県／吉永直樹
●STRIKERS 1945
北海道／林優子
東京都／水島麗
●ストーンウォーカーズ
埼玉県／石川丈
神奈川県／大牧将志
奈良県／須川謙祐
福岡県／森安輝生
熊本県／熊田数馬
●SUPER CASINO
SPECIAL
東京都／角田拳志郎
富山県／高咲遙
石川県／石崎佳苗
●スーパーパズル
ファイターⅡX
群馬県／檜山加奈
鳥取県／前嶋洋樹
愛媛県／金子愛美
●スーパーフットボール
チャンプ
大阪府／今泉正
●スピードキング
埼玉県／三上敬司
新潟県／加藤洋介
新潟県／白鳥百合
石川県／幅出光則
京都府／平瀬総明
●スポットゴーズ
トゥーハリウッド
神奈川県／岩鬼孝一
静岡県／笠原千加子
三重県／沢木亮太
●すらいムしよう！
北海道／小倉しのぶ
愛知県／広瀬辰哉
佐賀県／観月理緒奈
●3Dシューティング
ツクール
千葉県／丹羽雅嗣
滋賀県／奥田忠樹
鳥取県／松田大地
佐賀県／近永孝一
大分県／前沢宏
●戦乱
北海道／西野誠
茨城県／小幡郁子
埼玉県／高山恵美
●大航海時代Ⅱ
福島県／城伊織
長野県／小松学
福井県／新谷昭男
●ダイ・ハード
トリロジー
山口県／吉野直美
千葉県／鈴木千恵子
●タイムギャル
&忍者ハヤテ
埼玉県／佐藤琢磨
●探偵神宮寺三郎
～未完のルポ～
愛知県／東西史郎
滋賀県／米尾建太朗
大阪府／枚田圭介
●チェスマスター
北海道／稲山俊夫
埼玉県／木村忠宏
岡山県／山本康二
●チョロQ Ver.1.02
宮城県／前島敬
大阪府／岩佐早月
兵庫県／丸元博之
●釣りバカ日誌
大阪府／新庄清史
徳島県／西田利明
福岡県／中島良
●DEEP SEA ADVENTURE
宮城県／高橋賢二
宮城県／番場小太郎
兵庫県／野元裕之
●テクモスーパーボウル
山梨県／井沢明信
愛知県／幸野和也
熊本県／牧慎也
●デザーテッド
アイランド
福島県／阪木大輔
千葉県／鈴木雄輔
東京都／熊谷眞人
長野県／原吉男
高知県／矢野暢睦
●デジクロ
宮城県／愚地克也
京都府／鳥羽丈
●DX億万長者ゲーム
神奈川県／渡辺美和
兵庫県／平子俊博
岡山県／小杉章二
●DX日本特急旅行ゲーム
福島県／宗像勝彦
三重県／尾崎明江
兵庫県／須川幸
●伝説のオウガバトル
埼玉県／斎藤賢太郎
三重県／前島奈津子
熊本県／前田優二
●天地無用！登校無用
福島県／南原浩司
岐阜県／清水文吾
静岡県／萩本尚
愛知県／柄本誠
長崎県／中谷潤
●同級生麻雀
福島県／武藤隆之
東京都／蝶田良男
富山県／橋本真二
●峠MAX
最速ドリフトマスター
福島県／葉山理緒奈
千葉県／馬場裕紀
●闘神伝3
岡山県／中田順子
山口県／石川麻美
熊本県／白石直巳
●童夢の野望
宮城県／垂野孝典
山梨県／合田伸
広島県／山本司
●トゥルー・
ラブストーリー
北海道／長谷川満
群馬県／新井健斗
群馬県／定方久修
神奈川県／多奈龍司
石川県／南井克美
●トリプルプレイ
ベースボール
千葉県／山口淳
東京都／月山康昭
●首領蜂(ドンパチ)
宮城県／大地山恒喜
長野県／荒井佑也
広島県／佐藤優一
広島県／安斎勇
鹿児島県／油田茂幸
●NIGHTRUTH
埼玉県／白浜優
東京都／原田涼子
長野県／長沢裕
大阪府／栖川未琴
鳥取県／岬春奈
●西陣パチンコ天国 Vol.1
埼玉県／山田隆
大阪府／福原晃彦
愛媛県／玉井信正
●Virtual Gallop 騎手道
～南井克巳～
千葉県／木村剛
東京都／森田拓也
大阪府／森田知茂
●HARDBALL5
神奈川県／田辺竜一郎
大阪府／木原秀和
島根県／山本悟
山口県／小山菊子
福岡県／三原卓
●パラッパラッパー
東京都／前田幸夫
長野県／伊藤由貴恵
静岡県／楠木恵美
●PAL［神犬伝説］
京都府／赤池大介
福岡県／水谷誠
福岡県／蒼月苗
●パンツァー・ジェネラル
岩手県／佐々木昭司
山形県／野崎誠
東京都／山崎謙次
神奈川県／藤井二三子
石川県／山本信太郎
●必殺パチンコ
ステーション
長野県／渡辺直樹
愛知県／家森美幸
佐賀県／仁山伸吾
●FINALIST
宮城県／佐藤康平
愛知県／山形修
大阪府／丸山英孝
●ファーストクィーンⅣ
福島県／常松亮一
三重県／城野正人
兵庫県／竹村明久
山口県／木下将光
熊本県／納谷香菜
●FORMULA1
東京都／堅瀬佐京
神奈川県／鈴木小栗
石川県／筧十三
●PRIMAL RAGE
東京都／小林太一
静岡県／杉野啓之
愛知県／正木栄治
●BREEDING STUD
～牧場で逢いましょう～
北海道／纏史雄
東京都／山森昌
鳥取県／山本優子
徳島県／孫正治
鹿児島県／南郷啓次
●ぷるるん！
シェイプUPガールズ
北海道／石狩咲
兵庫県／井上剛範
長崎県／神了
●プリンセスメーカー
ゆめみる妖精
岩手県／伊藤勇子
静岡県／椎名奈菜
大阪府／雨宮皐
●ブレインデッド13
秋田県／佐々木明彦
東京都／家入大亮
神奈川県／渡部雅昭
●Base Ball Navigator
栃木県／古河直人
神奈川県／堀江達馬
福岡県／田中勇気
●ペブルビーチの波濤
PLUS
神奈川県／青木洋史
愛知県／尾原孝亮
愛媛県／高田正登
●ヘヴンズゲート
北海道／西宣昭
大阪府／白井由美子
●炎の15種目
アトランタオリンピック
北海道／竹内秀樹
埼玉県／安達結花
島根県／足立芳洋
●マイティヒット
岡山県／面田達也
香川県／岩崎良夫
●MASTERS
新・遙かなるオーガスタ
宮城県／吉田智明
千葉県／金山耕太
東京都／久永裕嗣
岐阜県／加藤大樹
高知県／坂本耕太
●女神異聞録ペルソナ
秋田県／葉山薫
茨城県／北浜弓
岐阜県／長内達也
●もうぢや
茨城県／笈川可奈子
東京都／中曽根大作
愛知県／加賀郁美
●モータルコンバットⅡ
茨城県／幸田幸
岐阜県／山下徳大
香川県／白坂公一
●ライトニングレジェンド
～大悟の大冒険～
山形県／後藤睦
東京都／飯川聡典
富山県／長岡由梨香
兵庫県／宮原尚平
鳥取県／柏豊
●らんま1/2
バトル・ルネッサンス
秋田県／保井美佐
長野県／小宮山慎悟
富山県／綿聡
●リアルバウト餓狼伝説
東京都／鈴木薫
神奈川県／塩沢信幸
香川県／矢沢幸介
●るぷぷキューブ
ルプ☆さらだ
秋田県／飯沼順
埼玉県／藤原宏行
山口県／草間春麗
●LULU
岩手県／土井正作
茨城県／浅井桂子
大阪府／笹原貴代美
●るろうに剣心
明治剣客浪漫譚
～維新激闘編～
茨城県／鈴木真美子
東京都／宮須美
岡山県／堀川信介
●ロックマン8
メタル ヒーローズ
秋田県／阿藤郡司
静岡県／山本明日香
兵庫県／二宮史孝
●RacinGroovy
和歌山県／三田剛史
香川県／滝口勝秋
大分県／船田卓志

四次からは絶対応募しましょうね！ というわけで、当選者のみなさん、おめでとうございました!!

オペレーション・オルフェウス発動！
ロールシザース
ガンポッド乱射
3Dフルポリゴンで描かれたリアルな戦闘空間。
3形態に完全変形する6機の可変戦闘機バルキリー。
それらは、いずれも極限まで作り込まれた…。
ファンの期待をその翼にのせ、遂に爽快シミュレーター完成！
VF-1 X-Plus VALKYRIE: Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m/8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING 3: Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.28m. Total Weight 13.950t
VF-11 B THUNDER BOLT: Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t. VF-17 D NIGHT MARE: Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t.
VF-19 A EXCALIBUR: Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL 2: Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X
完全変形3Dシューティング 6,800円(税別)
アナログジョイスティック/メモリーカード対応
2.21 TAKE OFF
PlayStation
©1997 BIG WEST
©1997 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL03-5828-3061
"PS" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

FFタクティクス
ネクストキング
マクロスDIGITAL MISSION VF-X
TOBAL2
サムライスピリッツ剣客指南パック
タイムクライシス
ブシドーブレード

新春です! 春なのです
今年のPS界を必ず
盛り上げてくれる
期待の新作を大紹介!
寒さや風邪も吹き飛ぶ
熱い情報満載なのです

Please accept my small gift

PS SPRING COLLECTION
スプリングコレクション

イラスト [illegible]

イヴァリースの大地にて2匹の獅子が争う時伝説が創られる・・・

白獅子
ラーグ家

主人公・ラムザが見る

伝説の真の姿とは？

FINAL

〝獅子戦争〟大国イヴァリースの王の死後、王妃の実兄ラーグ公と、王の従兄弟であるゴルダーナ公によって行なわれた、覇権争いに端を発する熾烈な戦争である。史実にはディリータという若者の手によって、この争いは終結したとある。彼の名は英雄として、そして新時代を築いた王として今日まで語り継がれている。

だが、その歴史の影には、もう1人の若者の活躍があったことを人々は知らない……。若者の名はラムザ。今ここに、歴史の裏舞台に隠された驚愕の真実が語られる!!

ファイナルファンタジータクティクス

ジャンル	4DバトルRPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

Job

20以上のジョブと400以上のアビリティを駆使して、最強のパーティを目指せ！

『FFT』では、基本的に物語の進行に関係なく、どの段階でもジョブチェンジが可能。この際に必要になるのは、戦闘で蓄積されるジョブポイント。ただし、ジョブによっては複数のジョブで経験を蓄積しなければならないパターンもある。

弓使い

「FF」シリーズの"狩人"に相当する、弓矢を持った攻撃が可能な唯一のジョブ。立体マップ上で戦闘が展開される『FFT』では、彼らの遠距離攻撃能力は、これまで以上に頼もしく感じられることだろう。ちなみに弓による攻撃は、高低差によって射程距離が大きく変化する。つまり高所を押さえれば、射程が飛躍的に伸びるということ。気になるのは攻撃力。従来は距離に関係なく一定の攻撃力があったのだが、果たして？

忍者

「FF」シリーズのほとんどすべてに登場してきた、ファンには最も馴染み深いジョブの1つ。歴史の陰の部分で、己れの生命を顧みずに主君の命を果たしてきた、闇の仕事人である。独特の武器である手裏剣を駆使してきたことから、武器を"投げる"能力に長けている。また、数あるジョブの中でも最速といわれる動きと、移動距離の長さは、時間の概念を取り入れた『FFT』の戦闘においては、特に大きな力を発揮することだろう。

見習い戦士

「FFⅢ」で登場した"たまねぎ剣士"に相当するジョブ。名前が示す通り、一応戦士系のキャラクターではあるが、その戦闘力は低い。かつての"たまねぎ剣士"には、大きな隠しギミックがあったのだが、果たしてこの見習い戦士は？

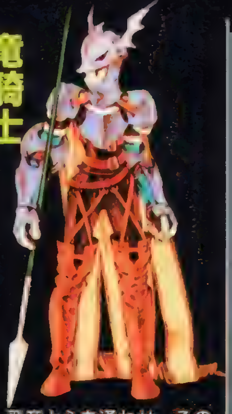
ナイト

武器戦闘のエキスパートである戦士の中でも、特に優れた剣術と、不利な状況でも挫けない精神力、そして仲間を思いやる優しさを兼ね備えた者だけに与えられる、栄誉ある称号。高い防御力を生かし、弱い仲間を"かばう"能力を持つ。

侍

強靱な肉体と高い精神力を兼ね備え、多彩な剣術を駆使して戦う異国の戦士。切れ味の鋭い独特の武器、刀を自在に使いこなせる唯一のジョブである。防御力はナイトに若干劣るものの、攻撃力は数ある戦士系ジョブの中でもトップクラス。

竜騎士



飛竜と心を通わせ、その背中に乗って戦うユニークな騎士。空のモンスターに対しては絶大な力を発揮する。空中からの"ジャンプ"攻撃の能力を有するため、立体バトルが採用されている『FFT』では、重要な役割を果たすハズ。

白魔道士

精神力を聖なる力に変え、さまざまな奇跡を起こす魔道士系のジョブの1つ。攻撃魔法も使えるが、主な役割は回復や防御の魔法を駆使して仲間の危機を救うこと。戦闘力こそ低いものの、パーティには欠かすことのできないメンバー。

 ©スクウェア

大増加したジョブはFFTの戦いの可能性を大きく広げる!!

時魔道士

時空を操る"時魔法"の使い手。従来までは、あまり目立った印象がないジョブだったが、「FFT」の4Dバトルにおいては、その活躍が勝敗に決定的な役割を果たすことも多くなるだろう。例えば"レビテト"の魔法などは、今回は単に地形効果を無効にするだけでなく、川などの障害物を避けての移動にも役立つ。

モンク

武器に頼るのではなく、鍛え上げた己れの肉体そのものを武器として戦う肉弾戦闘のエキスパート。"肉体派"としては、シリーズ中最も馴染み深いジョブである。高い腕力とスピードを生かし、個性的な技を数多く使いこなしたジョブだけに、今回もその活躍が期待される。「FFVI」のマッシュのような必殺技は？

陰陽士

シリーズ初登場の謎のジョブ。その容貌からすると、魔道士系に近いジョブであることは想像できるが、いかなる力を使いこなすのかはまったくの不明。"陰陽"とは、人体をはじめとする自然界にある、ありとあらゆる気の流れを理解し、それを自在に操るための学問を指すが、それとなにか関係があるのか？

踊り子

もともと呪術の儀式などに用いられた踊りの効果に着目し、その可能性を極限まで追求。その結果、人の心はおろか、モンスターや自然に対してもはたらきかけることに成功した偉大な芸人。3Dグラフィック上での彼らの動きは必見!!

黒魔道士

自らの精神力を武器とする攻撃魔法の使い手。肉体的には脆弱で、直接戦闘には不向きだが、大勢の敵を一度に攻撃できる強力な魔法は、ときに戦士よりも頼もしい。その存在が戦闘の勝敗に大きく影響する、重要なジョブの1つである。

算術士

陰陽士と同じく、今回初登場のジョブの1つ。名前が示す通り、"数"を操る能力を持つというのだが、その力の詳細は、今だに神秘のベールに包まれたままである。果たして"数"が戦闘でいかなる役割を果たすのか、興味は尽きない。

ゾディアックブレイブの伝説

クリスタルは「FF」を語るうえでは欠かすことのできない存在。当然「FFT」にもさまざまな形で登場。中でも、獅子戦争の遥か昔に、魔神の脅威から世界を救った12人の勇者"ゾディアックブレイブ（黄道十二宮の勇者）"が持っていたクリスタルは特別な力を秘めている。

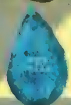
アリエス
白羊宮
（牡羊座）

タウロス
金牛宮
（牡牛座）

ジェミニ
双児宮
（双子座）

キャンサー
巨蟹宮
（蟹座）

レオ
獅子宮
（獅子座）

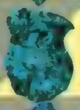

ヴァルゴ
処女宮
（乙女座）

リーブラ
天秤宮
（天秤座）

スコーピオ
天蠍宮
（蠍座）

サジタリアス
人馬宮
（射手座）

カプリコーン
磨羯宮
（山羊座）


アクエリアス
宝瓶宮
（水瓶座）

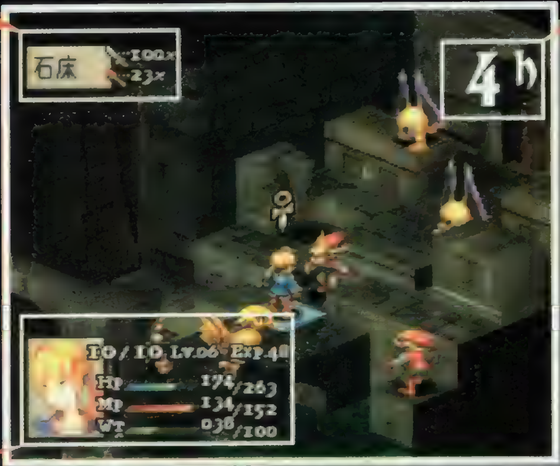
パイシーズ
双魚宮
（魚座）

Battle

究極の4Dバトルと より強力になった魔法の数々

4Dバトル RPGと銘打った『FFT』では、ジョブやアビリティを生かしながらも、これまでの「FF」シリーズとは、一線を画するバトルシステムを採用。それが4Dバトルだ!!

戦闘シーン 早わかりガイド

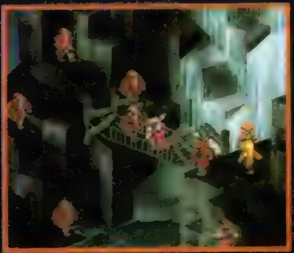


地形効果
カーソル位置の地形効果は、物理攻撃と魔法の2つの要素に分けて表示される。ちなみに、剣のアイコンが物理攻撃、杖のアイコンが魔法を表わす。状況に応じた攻撃の選択が勝負を決めるぞ!!

高さ
戦闘において最も重要な要素の1つである高さは、画面右上にわかりやすく表示。いかに有利な場所を押さえるかが、生死を分ける。

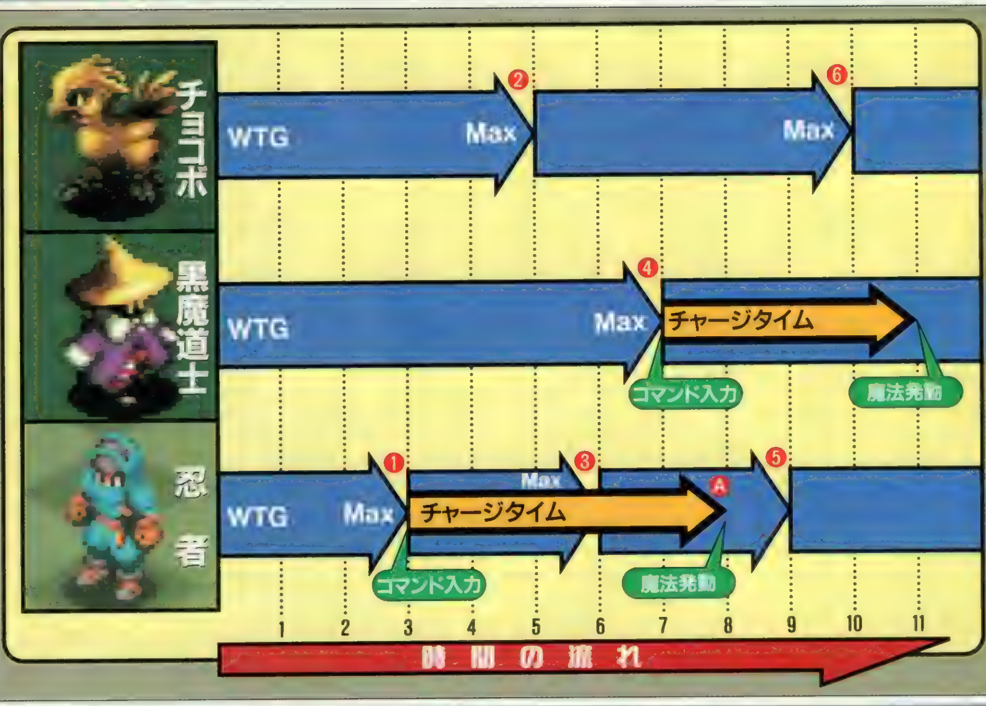
キャラクターパラメータ
ステータスを示すゲージには、おなじみのHP、MPにWT（ウェイトタイム）が追加された。このゲージが満タンになるとコマンドが入力できるわけだ。

「FFT」では高低差のある3Dフィールドで戦闘が展開される。では、なぜ4Dなのだろうか？　それはもう1つのD（Dimension:次元）である"時間"が存在するからだ。もともと時間の概念は「FF IV」からATB（Active Time Battle）として受け継がれてきたが、今回は、それをより進化、改良させたCTB（Charge Time Battle）を採用。位置関係の有利不利はもとより、キャラクターの素早さ、そして、入力した技や魔法の発動時間など、さまざまな要素を考慮に入れた、きめ細かく、より緊張感のあるバトルが楽しめるようになっている。しかも画面は格闘ゲームと同等の、秒間60フレーム表示を実現!!　バトルのリアリティも抜群だ。

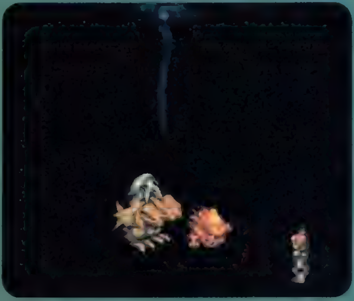

▲巨大な滝と細い吊橋が印象的な渓谷。この他にも趣向をこらした戦場が満載。

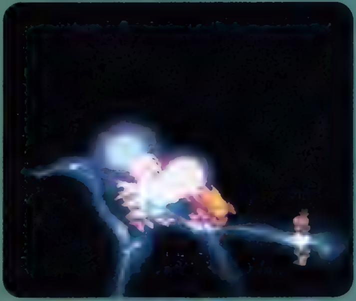
CHARGE TIME BATTLEの概念説明

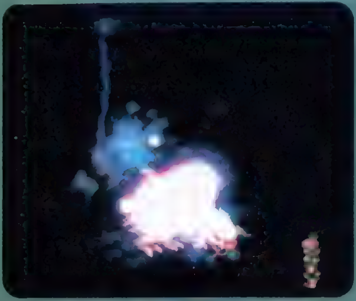
「FFT」の新戦闘システム"CTB（Charge Time Battle）"。その大まかな概念を説明しよう。
CTBは今までの「FF」シリーズで使われた"ATB（Active Time Battle）"を「FFT」に合わせてチューンアップしたもの。各キャラごとにWTG（Wait Time Gauge）が存在し、ゲージが一杯になったキャラから、行動が可能になる。右の概念図でいえば、①②③④⑤⑥の順に行動が可能になるということ。ここでポイントになるのは、魔法の入力。右の忍者の例でいえば、この忍者が長いチャージの必要な魔法を入力した場合、③の状態のときに忍者は魔法を入力中でありながら、移動して、その後にⒶで魔法を発動することが可能になるのだ。

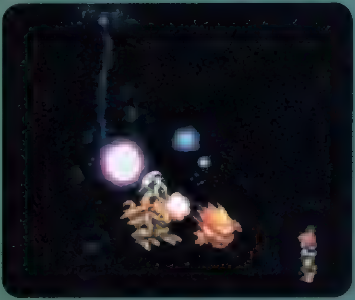


戦闘の華 魔法









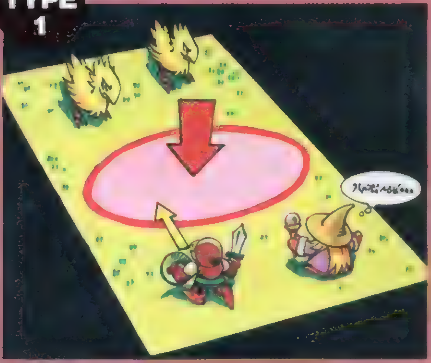
最上級魔法"サンダジャ"さく裂

ＦＦのバトルの幅を広げ、盛り上げる要素として欠かすことができないのが魔法。この魔法においても新たな試みが随所に見受けられる。まず第一に挙げられるのが、"ファイガ"、"ブリザガ"、"サンダガ"といったこれまでの最上級黒魔法である"ガ"の領域を凌駕する、４段階目の超強力魔法が追加された点。その１つが、左の連続写真で示した雷属性の"サンダジャ"。迫力に満ちた画面からも、威力のすさまじさが感じ取れる。もちろん、魔法の変化はこれだけに留まらない。「ＦＦＴ」の４Ｄバトルの特性に応じた新魔法の追加や、既存の魔法の効果の見直しなども行なわれている。３Ｄアニメーション効果も必見!!

魔法のターゲットは2つ!

魔法は従来のようにキャラを対象にかける以外に、特定のフィールドにもかけられるように変化した。これもバトルの可能性を大きく広げる要素になりそうだ。

TYPE 1

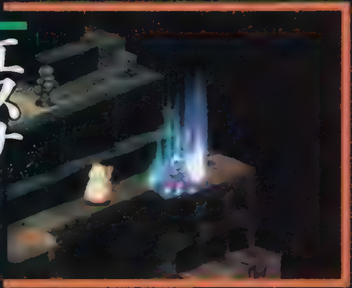


◀フィールドにかけた場合は、味方を巻き込む可能性が低い半面、敵にかわされることも。

TYPE 2

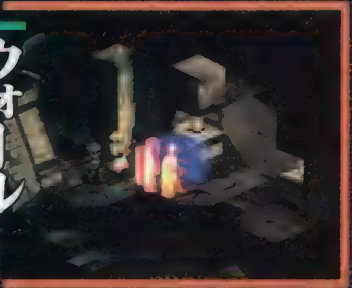
◀キャラを対象にした場合、相手が移動しても外れることはないが、味方を巻き込む恐れも…

エスナ



▲聖なる光で味方を包み、ステータス異常を回復させる、シリーズでお馴染みの白魔法。

ウォール

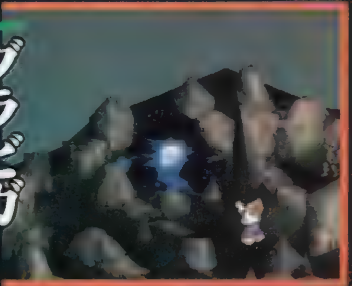


▲新たに追加された白魔法。魔力の"壁"で味方を囲み、耐久力を飛躍的に向上させる。

レビテト

▲宙に浮く時魔法。「ＦＦＴ」では、通常は移動不可能な場所を通る際にも役立つ。

グラビガ



▲強力な攻撃系の時魔法。暗黒の霧で相手を包み込み、体力の大部分を奪い去る。

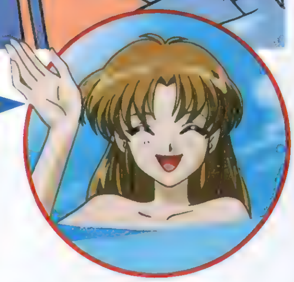
クエイク

▲大地が揺らぎ、乱れ飛ぶ大岩がダメージを与える。従来は時魔法の一種だったが――？

イラスト／小野広喜

オープニングビジュアル セル画独占入手!!

NEXT KING
ネクストキング
～恋の千年王国～



恋愛SLGに対戦の要素を加えるなど、斬新なアイデアがギュッと詰まった『ネクストキング』。ゲームデザインを担当するのは、あの『リンダキューブ』や『天外魔境Ⅱ』などを手がけた桝田省治氏。今までにない、新感覚で手軽にプレイできる魅力のゲームだ。

ネクストキング

ジャンル	SLG	価格	¥6,800予定
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 4P対戦可
発売日	春予定		

 ©PLEX ©BANDAI・MARS 1997

イベント盛りだくさんの大冒険

妖精の森

▲美しい緑に囲まれた妖精の森「妖精」というだけあって、森の奥には何かかありそうな予感。ライバルたちよりも早く、奥に進んでそのヒミツを暴け!!

◀敵と遭遇して、戦闘シーンに!! 女の子をかばいつつ、このピンチを切り抜けろ。カッコよく、ビシッとね。

天空の塔の戦闘

女の子と冒険をして好感度UP!

サボリー鉱山の戦闘

◀女の子も協力して、一緒に戦ってくれるのだ。2人で力を合わせて困難を乗り切れば、そこには「愛」が生まれる……ハズ

サボリー鉱山

▲基本的にはボードゲームなので、サイコロを振ってキャラクターを進めていく。何といっても、4人まで参加できる対戦プレイがチョ〜熱いのだ。

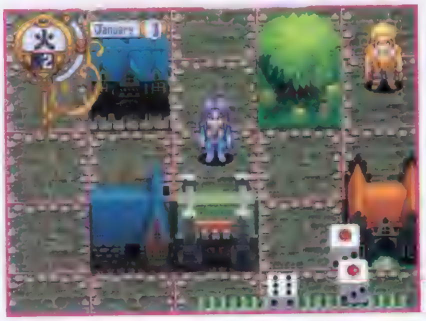
次の王様は、城下に暮らす12人の女の子による投票で決定する！　なんてとんでもないことを現王様がいい出したからさあ大変！　キミは、4人の王子のうち1人を選び、城下に繰り出して女の子にアタックをかけるのだ。もちろん、他の王子も黙ってみているワケじゃない。ライバルとなって、同じように女の子たちを狙ってくるぞ！

1Pプレイのシナリオモードは1年間で、1週間を1ターンとしてゲームが進行する。ゲーム中には女の子との冒険や宮殿運動会、異民族との武術大会に夏の海水浴といった四季折々の楽しいイベントがキミを待っているぞ。冒険でカッコイイところを見せれば、彼女もイ・チ・コ・ロ。

城下をめぐって女の子12人の気を引け!!

このゲームの基本は、サイコロ。月曜から水曜日まで、右で紹介している城下町をめぐり、12人いる女の子たちの家を訪問するのだ。女の子と会うと会話ができ、週末の冒険（デート）へ誘うことができるぞ。また、女の子の親に会って修業することも可能で、それぞれの女の子に関係するステータスを上げることができる。自分を鍛えれば、冒険での戦いが楽になり、女の子の評価もグンとアップするぞ。

キミの恋のターゲットになるのは、下で紹介している12人の女の子。彼女たちのナンバーは、城下のマップのナンバーに対応していて、女の子の家を表している。早速、お気に入りの子の家をチェックしておこう！



▶サイコロを振って、出た目の数の範囲なら止まることができる。女の子の家に行けば、楽しい会話が待っているぞ

1 サフラン

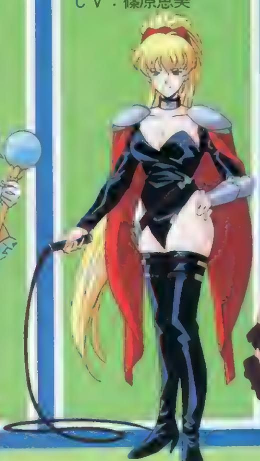
占い師の娘で、特に恋占いは得意中の得意。でも、王子と自分に関する占いは、全然当たらないらしい。

CV：丹下 桜

2 ティル

ムチをやたらと振り回す、ちょっとアブナイ性格のティル。彼女は魔物使いで、ドラゴンをも手なずけるのだ。

CV：篠原恵美



3 アニス

アニスは貴族の娘で、虚弱体質 超ワガママな性格の反面、アイテムをよくくれる気前のよいところもあるんだ。

CV：天野由梨

4 カモミール

古代魔法を研究している、学者の娘。風貌も怪しいが、彼女が造る薬はもっと怪しい品物らしい……。

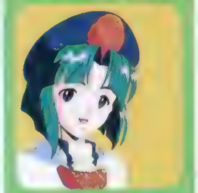
CV：冬馬由美

5 マレイン

一見、男っぽいマレインも、好きな男の前ではブリッコになってしまう。しかし、力の強さはハンパじゃない。

CV：藩 恵子

6 フェンネル



治癒魔法を使うフェンネルは、僧侶の娘。おかっぱがよく似合う、おとなしくてカワイイ女の子なのだ。

CV：笠原弘子

プレゼント&デート攻撃で彼女のハートをゲット!

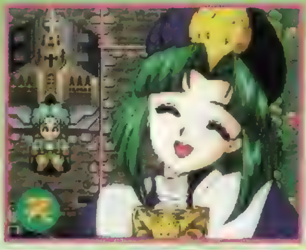
前にも触れたように、キミの目的は女の子たちの気を引いて、ライバルたちよりもモテること。彼女たちの好感度をアップするには、プレゼントをしたり週末の冒険に誘って一緒に行動をともにする必要がある。冒険は木曜から日曜日の間で、城下から離れた場所で行動することになる。冒険の場所は、森や塔、ダンジョンなど10種類も用意されているのだ。

▲彼女の家を訪れて週末の冒険に誘うか、プレゼントで彼女のご機嫌を取ろう。

冒険でもいろいろなイベントが用意されていて、成功すれば好感度が一気にアップするけど、情けない結果だと逆効果になってしまうぞ。

また、1人だけの女の子にターゲットを絞ってもダメで、結果的に多くの女の子から支持されないと次期の王様になることができないのだ。ライバルたちをけん制しつつ、女の子にアタック。くれぐれも本命の女の子は、ライバルに取られないようにネ。

▲冒険では、彼女にカッコイイところを見せてポイントを稼ぐのだ。男って……ツライ。



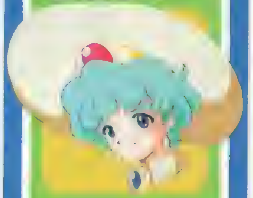
表情いっぱい!

▲女の子たちは、こちらのアプローチに対してリアクションを返してくる。ちゃんとアニメーションもするぞ。

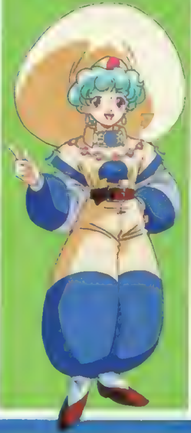
7 キャラウェイ

父親がかつて倒したモンスターの呪いで、こんな仮面を付けて産まれてきたらしい。腕利きの剣士だぞ。
CV：勝生真沙子

8 ジンジャー



ギャンブルが好きなジンジャーは、商人の娘。でも、父親の残した借金返済に追われているらしい。
CV：荒木香恵



9 チコリ

チコリは元シーフの父の血を濃く受け継ぎ、ダンジョン内の扉をカギなしで開けることができるんだ。
CV：高山みなみ

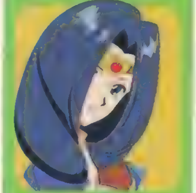
10 ローズマリー

酒場の娘で、セクシーな踊り子。話好きで、他の女の子への影響が大きい。相談相手にもなってくれるぞ。
CV：鶴 ひろみ

11 コリアンダー

人を安らかな気持ちにしてくれる、ステキな歌声の持ち主。しかし、母の死にショックを受けて声を失う……。
CV：井上喜久子

12 クミン



ちょっと暗めなクミンは、忍者の娘。女の子の中で1番純情で、恥ずかしがり屋さんなんだ。忍術を使う。
CV：皆口裕子

発売までのファイナルカウントダウン あと21日

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

「マクロス」の歴史にキミの名を刻み込む!

マクロス DIGITAL MISSON VF-X			
ジャンル	3D·STG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月21日		アナログジョイスティック

みんなが待ちに待った発売日をひかえての緊急発表！ 『VF-X』の中に登場するゼントラーディ版バルキリーの呼称を大募集!! これは見のがせないぞ！

敵バルキリーネーミングコンテスト 開催

前号で紹介した、この機体の名称が一般公募により決定される！ もちろん、最優秀作には豪華賞品も用意されているわけだが、なにより重要なのは、その名称が「マクロス」シリーズの歴史に残るという栄誉だろう。名称は英語、ゼントラーディ語など、なんでもOK。新世代にふさわしい、イカスやつを考えてくれ！

募集要項

上のイラストの敵バルキリーの名前を、『○○○バルキリー』のスタイルにて募集します。官製ハガキに、住所、氏名、性別、年齢、電話番号、ゲームへのコメントを書き、下のあて先へ。

●締め切り
2月28日消印有効。

●各賞
最優秀賞をはじめ、各賞を用意。

●賞品
河森氏サイン入り着色原画、ビデオセットなど多数。

募集のあて先　東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館 電撃PS編集部「マクロスネーミング」係　※なお、名前の版権は、ビッグウェストに帰属するものとなります。また結果は、3月28日発売の本誌にて発表します。

飛び立つ前にまずチェック！

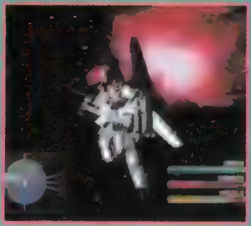
全バルキリー データカタログ

こんどこそ本当に発売直前！ というわけで、「ＶＦ－Ｘ」でキミが操ることになる全6機種のバルキリーを、あらためてチェック！ これらの機体は、ゲーム中での性能や操作性も、設定上のそれぞれの性格を反映したものとなっている。ミッションの内容に合わせて選ぶもよし、好みの機体に乗り続けるもよし。「ＰＳでバルキリーの戦闘を再現する」ということにこだわった「ＶＦ－Ｘ」だからできる、自分のイメージ通りのセレクトで、機体を乗りこなしていこう！

◀攻略よりも、かっこよさを考えて戦いたいゲームだ。

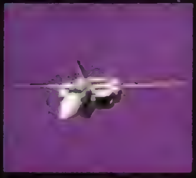
超音速で天駆ける戦乙女
VF-1X plus VALKYRIE

最初から選択することのできる機体。運動性能のバランスがよく、初めてでも十分にあつかうことができる。ただし、トータルの能力は低めなだけに、後半のミッションをこの機体でこなすには、それなりのテクニックが必要になるだろう。



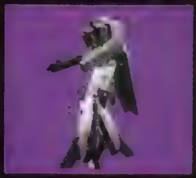
◀宇宙空間では、スーパーパックを装備して出撃。

ファイター



ガウォーク

バトロイド



戦場を切り裂く稲妻
VF-4G LIGHTNING III

DATA

スペック

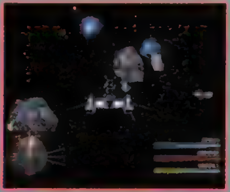
全長	14.92m
全高	3.72m
全幅	14.28m
重量	13.95t
巡航速度	M3.02
最大速度	M5.15+

エンジン

Shimakasu P&W Relco FF2011'2
Engine Thrust 14,000kg'2

補助エンジン

High Maneuver avility Burner.
Thruster
P&W HMM-1A

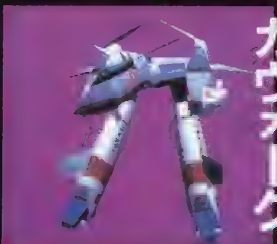


▲高加速で、イッキに敵の間を駆け抜ける！

▲ガウォーク形態での攻撃力も、十分にいけるレベル。

ミッション2から使用可能。ＶＦ－１Ｘにくらべて、ミサイルの搭載数がかなりアップしており、攻撃力は数段上。機動性については、旋回性能はそれほどではないものの、加速力が格段に向上している。つまり、小回りが利かず、ドッグファイトには向かないが、敵陣の奥深くへ斬り込んでの攻撃任務に適した、長距離侵攻型の機体といえるだろう。ファイター形態で一気に目標へ到達し、ガウォークやバトロイド形態に変形して、単体の目標を撃破、といった戦い方が似合っている。

ファイター

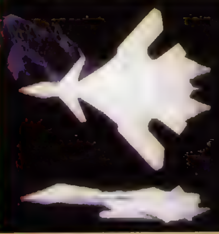


ガウォーク

バトロイド

荒れ狂う電撃

VF-11B THUNDERBOLT



ファイター

ガウォーク

バトロイド

DATA

スペック

全長	15.51m
全高	3.49m
全幅	11.2m
重量	9.00t
巡航速度	M3.5+
最大速度	M8.2+

エンジン

Shinsei P&W Rolce FF2025G'2
Engine Thrust 28,000kg'2

補助エンジン

High Maneuver avility Burner.
Thruster
P&WHMM-5B

▲ゲーム中盤のミッションでの、メインとなる機体。

▲アニメ版でのイメージは地味だが、かなり使える機体。

この時代の主力戦闘機だけあって、ＶＦ－１Ｘの性能バランスのよさをそのままに、すべてにおいて１ランクずつレベルアップさせたようなニュートラルな操縦性が売りの機体。ミッション４から使用可能となる。あらゆる場面に対応することができるが、やはり空中戦でのあつかいやすさが最大の利点といえるだろう。この機体が登場した時点で、パイロットであるキミの趣味で選択する以外には、ＶＦ－１の出番はなくなってしまうハズだ。

闇に潜む夢魔のごとき黒い影

VF-17D NIGHTMARE

ファイター

ガウォーク

バトロイド

DATA

スペック

全長	15.63m
全高	3.68m
全幅	14.10m
重量	11.85t
巡航速度	M4.2+
最大速度	M21+

エンジン

Shinnakasu P&W Rolce FF2100X'2
Engine Thrust 55,000kg'2

補助エンジン

High Maneuver avility Burner.
Thruster
P&WHMM-6R

▲ステルス性を高めた、黒い機体が特徴となっている。

▲耐久力が高いので、多少の無理はだいじょうぶ。

VF-11Bとともに、ミッション4から使用可能となる。最高速はVF-11Bとほぼ同じ、旋回性能で大きく劣る。VF-4と同様、ドッグファイトには向かない機体だ。重武装型ということで、耐久力の高さと、ミサイルの搭載数が多いのが特徴。市街地でたくさんの敵部隊を相手にするようなミッション向き。独特なフォルムのガウォーク形態の出番が多いだろう。必殺技も攻撃系の強力なものがほとんどだが、技ポイントは少ないので、使いどころを選ぼう。

振りかざした聖剣の輝き

VF-19A EXCALIBUR

DATA

スペック

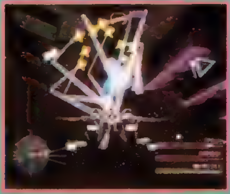
全長	18.62m
全高	3.94m
全幅	14.87m
重量	8.75t
巡航速度	M5.1+
最大速度	M21+

エンジン

Shinsei P&W Rolco FF2200'2
Engine Thrust 56,500kg'2

補助エンジン

High Maneuver avility Burner,
Thruster
P&W HMM-6J



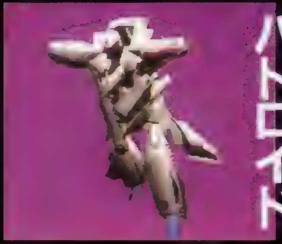
▲ファイター形態での操作は、とても敏感になっている。

▲これを乗りこなしてこそ、真のエースパイロット！

ミッション7から選択することができる、最新鋭機。全機種中でも最高の機動性を誇る。しかし、それだけに乗りこなすのは難しく、ファイター形態での旋回性能は文字どおり目が回るほど。この機体での空中戦を完全にモノにしたいなら、アナログスティックを使用することをオススメするぞ。ガウォーク、バトロイド形態での機動性も高いが、耐久力はそう高い方ではないので、軽やかなステップで敵の攻撃をかわし、高い攻撃力を思う存分に発揮するような戦い方を目指そう。

ファイター

ガウォーク



バトロイド

異文明の技術を得た蒼い疾風

VF-22 STURMVOGEL Ⅱ

DATA

スペック

全長	19.62m
全高	4.04m
全幅	15.36m
重量	9.55t
巡航速度	M5.06+
最大速度	M21+

エンジン

Shinnakasu P&W Rolco FF2450B'2
Engine Thrust 65,200kg'2

補助エンジン

High Maneuver avility Burner,
Thruster
P&W HMM-6J

▲ゼントラーディの技術を取り入れたハイブリッド機だ。

▲ＶＦ－19Ａと同じく、使える必殺技ポイントは多い。

ミッション7から使用可能。全体的な性能のバランスは、ＶＦ－４Ｇ、ＶＦ－17Ｄをレベルアップさせたものといったところだが、ＶＦ－19Ａには劣るものの高い機動性を持っており、鈍さは感じられない。ライバル機ともいえるＶＦ－19Ａとは対照的に、ハイレベルでありながらあつかいやすい機体だ。ちなみに、この機体の開発課題の１つであるステルス機能は、一定時間完全無敵になれる必殺技として再現されている。敵の攻撃の激しい場面では、うまく使いたいところだ。

ファイター

ガウォーク

バトロイド

さらなる高みをめざす！ 究極格闘!!

次々と明かされていく新要素！
そのいずれにも、これまでの対戦ACTの常識を塗り替えるような
インパクトが込められている『TOBAL2』
リアルな格闘をシミュレートしつつ、
さらにエンターテイメントとしての完成をめざす
全格闘ファン必見の究極格闘情報第3弾だ!!

トバルNo.1
99回大会開催間近!!

TOBAL2
トバル2
TM

少しずつだが、その真の姿をユーザーの前に現しつつある究極格闘『TOBAL2』。しかし、これだけの新情報を明らかにしながら、その全体像は、もしかするとまだまだ謎のままなのかもしれない…。そんな予感と期待を感じてしまう新情報だ!!

今☆回☆の☆新☆情☆報

気象によって演出が異なる新ステージ！ 新キャラ、チャコとドクターV（と謎の敵）！ クエストモード&バトルシステム続報！

TOBAL2

ジャンル	対戦ACT	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	アナログコントローラ
発売日	春予定		

 ©スクウェア／ドリームファクトリー キャラクター:©スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

New World of TOBAL

—— 新しいバトル ——

新

キャラクターに、ステージに、
そして謎の敵キャラクターにも!
「トバル2」には「新」が
あふれている!!

気象の変化!?
ス新ジ

※右のステージは、実は前回紹介したトバル星マップには入っていない場所……って、じゃぁ、一体どこ？

同じ場所でも気象によってまったく違うのだ!!

さて、左の２枚の画面写真、片や晴れ晴れと青空が広がり、片や遠くから雷鳴がとどろいている（であろう）。しかし、実は同じ場所。このように、「トバル２」では気象の変化がステージ毎の演出に組み込まれているのだ。

3人のうち2人
キャ新ター

チャコ・ユタニ
身長：174cm
体重：54kg

宇宙パトロール隊員

ある日突然、トバル星に邪悪な気が蔓延しはじめた。その異変を察知した宇宙パトロール隊が送り込んだ調査員が彼女、湯谷茶子である。彼女はカッツ財団が怪しいとにらみ、それを裏付ける情報を得るためにトバルNo.１ 99回大会への出場を決意する。…という使命感と同時に、どうやら偶然見かけた前回大会の優勝者グレン・カッツに一目惚れしてしまったことも、出場の大きな動機らしい。はたして彼女の恋と闘いの結末やいかに？

▲振りかざした杖の先から怪光線を発する、魔法使いタイプの敵。怪光線は１種類だけではあるまい。

▲猿。見たまんまの猿キャラクターである。動きは相当すばやそうだし、もしゴリラに近いなら腕力もコワイ。

はたして彼らは？
敵キ新クター

何者!?

▲スケルトンタイプの敵。自らの骨をつかんで投げる！……なんて攻撃があったら、かなりコワそう……。

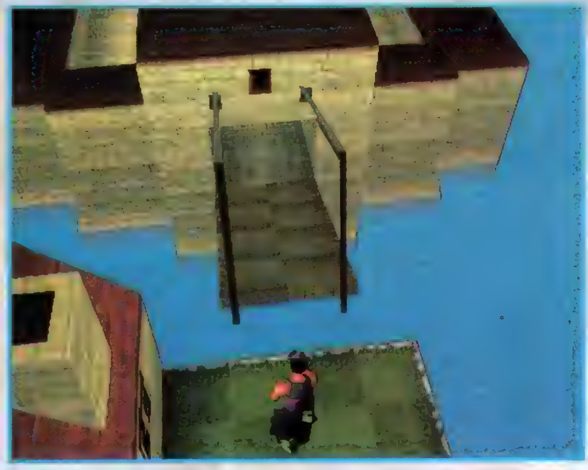
ドクターV
身長：202cm
体重：105kg

外科医にして格闘家

医学の道を極めるために宇宙を旅していた彼は、古代の医学書に度々登場する「王者の石」に心奪われる。その石は、人間の身体に何か変化を及ぼすらしいのだが…。その石が賞品であると知り、彼は大会出場を決意した。

残る新キャラはあと１人!?
大胆予想してみれば……

現時点で発表されている「トバル２」のキャラクター数は11人（隠しキャラのことを考えれば、最低でも11人)。前作からの再登場が８人だから、これで新キャラ３人のうちの２人が明らかになったわけだ。さて、女性、男性ときて、あと１人！　大胆に予想すれば、前作のホムのように、人間以外のキャラなのではないだろうか。ジジィもあり？……かな。



Quest Mode

クエストモード

前作のそれと比較すると「生まれ変わった」という印象さえ受けるクエストモード
よりRPGに近づきながら、同時に
より強くアクション性を強調しているのだ!

……しかし、まだまだ何かありそうな……

① 最初の町

今回のクエストモードは「最初の町」からはじまる

まさにRPGそのまんまの展開！　前回はダンジョンのエントランスホールのようなところからはじまったクエストモードも、今回はしっかり「最初の町」が用意されているのだ。となると、まず情報収集かな？

◀この町には、家が6軒と中央に噴水、さらに上の写真の跳ね橋がある。跳ね橋の先は、やっぱりダンジョンかな？

◀視点を変えると、こうなる。もし情報収集ができるなら、町の人が歩き回るにぎやかな風景になるのだろうか？

② 砂漠

荒涼とした風景だけが……いつ果てるともなく続く

砂漠のそこかしこには、砂に埋もれた廃墟が点在している。町とは違って、ここではまず誰かに会ったり、買い物をしたりはできなさそうだ（オアシスでもあれば、話は別かもしれないが……）。

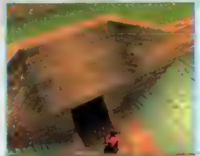
◀ダンジョンの入り口か!?　と、思ってみても、これはただ入り口だけが残って崩れた廃墟。う～ん、入り口は一体どこ？

◀行けども行けども砂、砂、砂、廃墟、廃墟、廃墟……何かを目印にしなければ、簡単に迷子になってしまいそうだ。

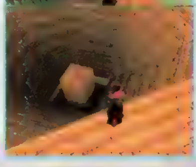
③ 遺跡

町……なのか？と思いきやさびれ果てた廃坑なのだ

砂漠とは一転して、風景の異なる遺跡。町の中のように緑があるということは、水も近くを流れているのだろう。周囲は巨大な岩場らしいことから、かなりの年月をかけて建設されたものであることがわかる。



◀今はもう人影のない遺跡。どうやらトバル星の先住民が築き上げたものらしい。かなり高度な文明があったのか……。

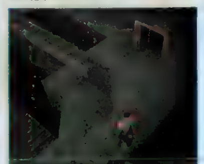


◀ふ、深い……。これまでフィールドの話題が多かった新クエストモードにあって最もダンジョンらしい画面が、これだ。

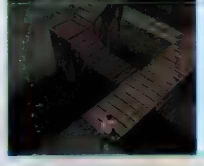
④ 廃坑

究極のエネルギーを夢見て掘られ枯れ果てた廃坑……

トバル星では究極のエネルギーといわれるモルモラン鉱石が採掘されるので、実は鉱山がかなり多い。しかし、中にはこのように枯れてしまう鉱山もあるわけだ。そこに、何かが棲みついているというのだろうか……。



◀枯れてしまった…という言葉だけからでも、不気味な印象を受ける廃坑内。また、地形もかなり入り組んでいるようだ。



◀入り組んでいるだけならまだしも、このように高いところを渡らなければならない場面もあるようだ。落ちたら……!?

⑤ 霧の道

いわば屋外のダンジョン一寸先は「霧」の迷路だ

この霧の道は、いわば屋外のダンジョン。洞窟や遺跡の中同様の冒険を繰り広げる舞台なのだが、画面写真でわかるように、2、3歩先がもう霧で覆われて見えなくなっている。慎重に進まなければならないぞ。

◀こんなところで突然敵に出くわしたりすることもあるのだろうか。しかもそれがドラゴンで火を噴かれたりでもしたら。

◀中には舗装されている通路もあるようだが、先が見えないので結局同じ。落ちる危険と突然の敵は避けられないのだ。

ちょっと考えてみてほしい……買い物ということは？

さて、ちょっと考えてみてほしい。買い物をするということが、どういうことか。通常のRPGでは最初に何らかの方法でいわゆる支度金を手に入れるのだが、それだけでは最初の町での買い物も満足に行えず、いくらか稼いでから、もう一度買い物をするのが一般的だ。つまり、買い物をするということは、それはすなわちその町にもう一度戻ってくることをさしているのだ（チト強引!?）。もしも「トバル2」で買い物ができるとしたら、町への出入りも含めて何かしらのストーリーが期待できそうだぞ。

Battle System

つかみと奥義

クエストモードや新キャラなど、
新たな楽しみを支える、充実の戦闘システム。
よりいっそうリアルに、そして奥深い闘いの、
いくつかのシーンを確認しよう

つかみ さらに選択の幅が広がった つかみからの攻防

冗談抜きに激しい攻防が予想されるようになってきた、つかみ。今回あきらかにされた新選択肢は「持ち上げる」と、よりはっきりとした「押す、引く」。さらに前回紹介したマウントポジションも、キャラによっては投げからあの状態に持っていけることが明らかになったぞ。う〜ん、整理してみないと……。

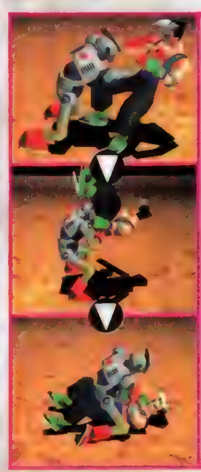
▲新選択肢の持ち上げ。いかにもマリーらしいパワフルなポーズがイカスね。さて、どうしてくれようか。

▲高密度のエネルギー球を相手に向けて放つフェイの奥義。いかにも達人っぽいフェイらしく、球体の周囲のプラズマがこの奥義の威力を物語っているようだ。

▲ダウンした相手を頭から抱え起こして、そのままドラゴンスリーパーに持っていくマリー。足からだとジャイアントスイングだというのだから、倒されたら絶対になんらかの抵抗を試みるべし。追い打ちがこんなにも強力だなんて!!

▲選択肢が増えたことで、単なる押し引きにもかなり高度な駆け引きが必要だぞ。

▲持ち上げからそのまま投げに移行することもできる（開発現段階ではマリーのみ可）。



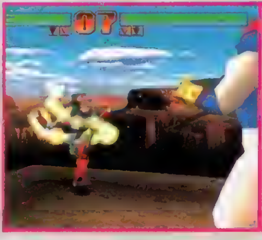
◀つかみからパワーボムを喰らわすホム。ここまでは前作でもできたことなのだが、『2』ではその後マウントポジションをとることができるようになった。この一連の流れは相手にとっては相当脅威になりそうだぞ。逆に、使いこなせればOKでしょう。

▲砲丸投げのようなモーションでエネルギー球を放り投げるマリーの奥義。実際の画面上でもゆっくりと曲線を描いて飛んでいくらしい。開発中の画面なので何も起こっていないが、着地してからの爆風にも攻撃判定がある。

※大募集！　『トバル２』開発スタッフに聞いてみたいことがある人は、ＤＰＳ・トバル２」係までお便りください。なんでもいいです、あなたの知りたいことを、教えてください。

投げ 特殊な投げの２つの例とは？

まずホム。つかみ〜投げ〜マウントポジションという連係が決定している。次にマリー。ダウンした相手を頭から抱えてドラゴンスリーパーか、足から抱えてジャイアントスイング。実に強烈な追い打ちなのだ。

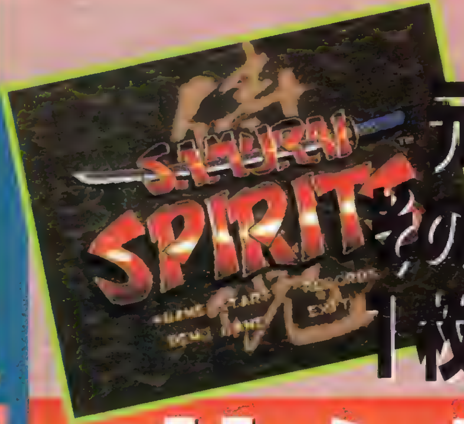


◀ホムの奥義は不思議なアクションからビームを放つ！

奥義 他のキャラの奥義＝飛び道具が公開されたが…

これまで公開されていなかったキャラの奥義＝飛び道具が公開されたぞ！……って、それはそれでうれしいかぎりなんだけど、ちょぉっと待って。奥義って、飛び道具しかないのだろうか？　例えば特殊なコマンド投げとか、あるいは乱舞とか、他にもバリエーションがありそうな気がするんだけど……。

※「トバル２」係の宛先は、ＰＳの奴隷などと同じです（p.207参照）。



元祖剣術格闘ACTとその人気シリーズ第2弾が1枚のCDにカップリング!!

サムライスピリッツ剣客指南パック

サムライスピリッツ剣客指南パック

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 2P対戦可
発売日	3月予定		

武器を持ったキャラ同士で、文字通りの真剣勝負が繰り広げられる格闘ACT『サムライスピリッツ』シリーズ。いまだ名作と名高いその1作目と2作目が、カップリングされてPSに完全移植！　あの熱い戦いが、今再びここに幕を開ける!!

これがPS版オリジナルモードだ!!

トレーニングモード
必殺技や連続技の練習ができるモード。相手キャラの行動も選択できるのだ。

クラスマッチモード
体力回復ナシで、COMキャラに勝ち抜いていくモード。ランキング評価も表示される。

BGMセレクト
「サムライスピリッツ」「真 サムライスピリッツ」のBGMを自由に聞くことができる。

拳による戦いが主流だった格闘ACTの中、武器（主に刀）を使った戦いを描いた「サムライスピリッツ」。一撃のダメージが大きく、いかにも真剣勝負といった印象を受けるこのゲームは、現在NEO－GEOではシリーズ4作目を数える大作として扱われている。その最たる理由は、武器を使うことによる戦いの緊張感、そしてなによりゲームバランスの絶妙さだ。その「サムライスピリッツ」の1作目と2作目が、オリジナルモードを加えPSに登場！　格闘ACTファンは目が離せないぞ!!

©SNK 1993/1994　※画面は開発中のものです。

サムライスピリッツ

魔界の王、アンブロジァの力を借りて復活した天草四郎時貞の手により、世界が混乱に覆われていた……。シリーズ１作目として登場したこの『サムライスピリッツ』は、今日の武器格闘ACTの基礎を築いたとして、高い評価を得ている。

2本のソフトで いざ 尋常に勝負！

天草は倒れ、世界は一応の平穏を取り戻したかに思われたが、その邪気が消えることはなかった……。このシリーズ２作目では、登場キャラが４人増えたほか"前転、後転""逃げ"などのシステムが盛り込まれ、より深いゲーム性を生み出している。

真サムライスピリッツ

©ナムコ

今回の**指令**を伝える……
武装組織「**カンタリス**」の計画を暴け
ヤツらの本拠地は**レイクサイドホテル**
表向きはリゾートホテルだが、
その実態は**武器製造工場**なのだ
ヤツらの計画を暴き、そして
邪悪な工場を**壊滅**せよ!!

ガンコン専用!!

タイムクライシス
Time Crisis

コンシューマ史上最強のガンSTG登場

ガンSTGファンの期待を一身に集める『タイムクライシス』。最新情報は、家庭用オリジナルのシステム「BRC」だ。キミの拳銃魂を強烈に揺さぶる新システム！　しっかりチェックしてくれ

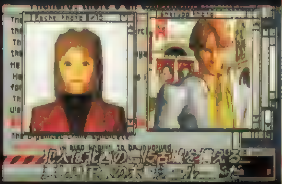
タイムクライシス

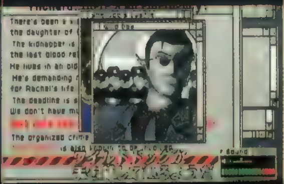
ジャンル	ガンSTG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ガンコン（専用、同梱セットのみ発売）
発売日	3月予定		

テモ画面

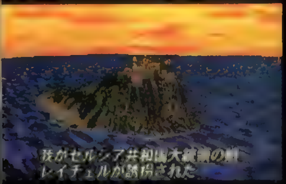
アクション映画さながらのデモ画面を大公開！燃えるよね、これ。

Demo


▲パソコン通信を通して、リチャードに新たな指令が入る。


▲背後には、巨大な犯罪組織ワイルドドッグの影が見え隠れする。

▲心強い相棒を見つめるリチャード。さぁ、ショータイムのはじまりだ！


▲単身敵の城に乗り込み、大統領の娘を救出するのだ！

BRC

「ステージ分岐」の新しい方法とは？

BRC＝ブランチ・リフレクティッド・コンディションズを直訳すると「状態、状況に左右される分岐」ということになる。つまり、従来のガンＳＴＧでは、ステージ分岐ポイントのような場面でプレイヤーが次に進みたいエリアを選ぶという方法が一般的だったのに対して、ＢＲＣの場合は、そのエリアでのプレイ内容によって、次に進むエリアが自動的に決定されるのだ。具体例で確認してみよう

「（制限時間内に）～ができるか？」分岐の基本的な構造は、これである

それでは、エリア１から２にかけての具体的なステージ分岐を例に、ＢＲＣを説明していこう。

オープニングで説明された任務に従ってホテルに到着したリチャードは、玄関前からいきなり銃弾のおもてなしを受ける（１）。ロビーに進んでもそれは変わらず（２）、激闘はそのままエレベーター前まで続く。

そのエレベーター前（３）が、実はエリア１のラストであり、分岐ポイント。ここで敵を倒しつつ制限時間内にエレベータに乗り込めるかどうかで、次のエリア２はＡに進むか、Ｂに進むかが変わってくるのだ。また、エリア２のＡ、Ｂともにラストには分岐ポイントが待っている（６、９）。と、このように、プレイ次第で次のエリアが変わっていくのだ。

エリア１

オープニングから目的のホテルに到着（１）、ロビーを抜けて（２）、エレベーター前（３）に到着するまでが、エリア１。分岐の条件は、エレベーター前で続々登場する敵を倒しつつ、制限時間内にエレベーターに乗り込むことができるかどうか。

エリア２Ａ

狭い通路（４）での緊迫した戦いを抜けてカジノに入り（５）、パーティ会場（６）でのボス戦を迎えるのがエリア２のＡ。分岐の条件は、制限時間内にボスを倒すことができるかどうか。

エリア２Ｂ

ショッピングモール（７）を抜けて、狭い通路での戦いに入り（８）、クレーン室へと向かう（９）のがエリア２のＢの戦い。分岐の条件は、制限時間内に敵を倒して、クレーン室に弾丸を撃ち込むことができるか。

この先にも……

もちろん「タイムクライシス」の激闘はエリア２で終わるわけではない。この先のエリアにも同じように分岐ポイントが用意されているので、ダイアグラムのようにどんどんエリアは分岐していくのだ。キミはすべてのエリア＆コースを極められるか？

▲映画さながらの熱い演出。このへんはもうナムコのお家芸ってところだね。

▲誘拐犯である悪しき王家の末裔シェルードと、大統領の娘レイチェル。

▲そして、不気味な笑いを浮かべるワイルドドッグの幹部。

▲さぁ、あとはキミの腕次第だ！　健闘を祈るぞ！　激闘の果てに待つのは？

to be continued ……

※デモ画面はアーケード版のものです

ゲームシステムがかなり見えてきたぞ!

ブシドーブレード BUSHIDO BLADE™

武士道という独特の世界観を掲げている異色の3D格闘ゲーム『ブシドーブレード』。時代設定こそ現代だが、"武士の魂を持ったキャラ"たちが繰り広げる剣劇アクションに思いを馳せ、心をときめかせている人も多いことだろう。今回の最新情報を読めば、さらにワクワクすること請け合いだ!

ブシドーブレード

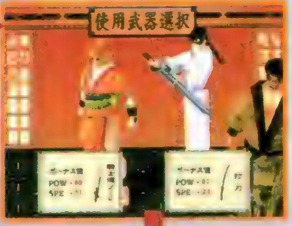
ジャンル	3D対戦格闘ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	3月14日予定		

これが「VSモード」のキャラ&武器選択画面だ!

2人対戦用の「VSモード」を始めるときの流れを紹介しよう。このゲームでは6人のキャラクターと8種類の武器を自由に組み合わせることで、48通りものプレイヤーキャラを作成することができるのだ（ただし「同キャラ対戦」という概念はないため、一方が選択したキャラクターは使用できない）。それだけに、プレイヤーキャラの選択画面も既存の格闘ゲームとは大きく異なっている。この純和風な画面こそが、『ブシドーブレード』という世界を現しているのだ!

◀キャラ選択画面。ここで6人の中から使いたいキャラを選ぶ。基本能力が全員異なっているので悩みそうだ。

◀キャラ選択が終わると武器選択画面に移る。



◀使用キャラとのバランスも考えて武器を選びたい。

◀使用武器を決定すると、手渡してもらえる。

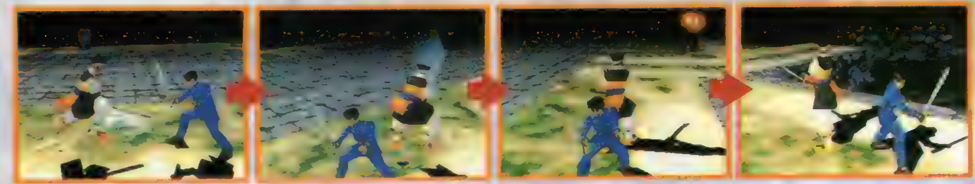
◀さらには女の子がおじぎをしてくれるのだ。

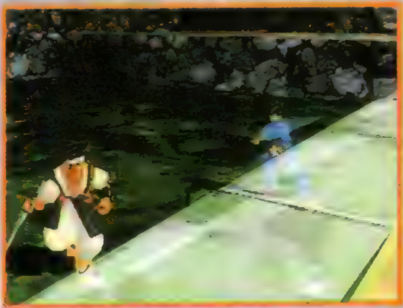
◀武器を決めた空蝉。彼女から受け取ろう。

◀キャラクターだけが画面に残る。いざ対戦の場へ!

1P=左、2P=右となるように動くカメラワークにも注目!

キャラたちはポリゴンで作られたフィールド内を自在に動きまわることができる。ただし、そのために画面が見づらくなっては逆効果だ。そこでこのゲームでは「1P=左位置、2P=右位置」という基本スタイルを取りつつも、臨機応変に視点が変わるように作られている。下は相手を飛び越したシーン。たとえ瞬時にキャラの位置が入れ替わっても、スムーズに視点が移動していることがわかってもらえるだろう。これにより、プレイヤーは戦いに没頭することができるのだ。




▲キャラが障害物に隠れそうになると、手前の壁が半透明になって視界を確保してくれる。

©1997 スクウェア／ライトウェイト

フリーランニングを活用し、有利なポジションをキープせよ!

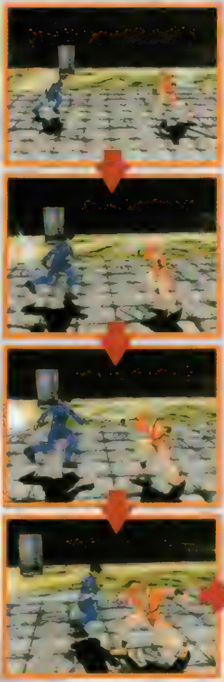
◀逃げる風門を追いかけて斬りつける御門。この後、攻撃は見事にヒットする。

このゲームでは「走りスタンバイボタン」ことL１ボタンを押したまま✚キーを押すことで、360度どの方向にも思い通りに走ることができる。相手の周囲をグルグルと走り回ったり、ジグザグに走りつつ間合いを詰めたりすることが簡単にできるのだ。もちろん、その体勢のまま剣を振ることもできるから、意表をついて突然斬り込む、敵のサブウェポン（次のページでくわしく紹介している飛び道具）を避けつつ近づく、相手の動きを読んで待ち伏せする、といった奥の深い攻防も手軽に楽しめるというわけ。

すれ違いざまの斬り合い!

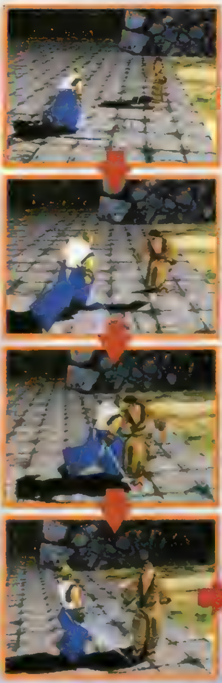
フリーランニング中にも攻撃を仕掛けることができる。だから「フィールド内を縦横無尽に走り回り、両者がすれ違う瞬間に斬り合う」といった忍者映画などでよく見られる行動も可能になっている。フリーランニングを両者がうまく活用することで、このような戦い方をすることもできるのだ。

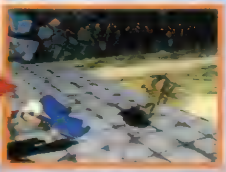
写真は、先に斬りつけた蛍火の攻撃をすんでのところでかわした辰美が、そのまま胴へ強烈な一撃を放っているシーン。剣が至近距離から深く入ったため、蛍火はこの一撃で絶命してしまった。まさに「一撃必殺」だ!



両者が激突!

「フリーランニング中に攻撃する素振りを見せ、相手が応戦しようとした瞬間にサッと避けて空振りさせる」という戦法ももちろん可能だ。ただし、両者が同じことを考えていたりすると、写真のように激突してしまうこともある（ブラック・ロータスと空蝉はともに避けようとしているのだが、肩と肩がぶつかってしまっている）。そんな場合は２人とも大きく弾かれ、ダウンするようになっている。このように勢いのついた状態で衝突した場合は、攻撃を仕掛けていなくとも、両者がダウンしてしまうのだ。





障害物の陰に隠れる!

御門に背後を取られた辰美だったが、とっさに障害物の奥に走り込んだため事なきを得た。石碑を攻撃するはめになった御門は、その衝撃でのけ反っている（こうなると相手にスキを見せることになるため、もし辰美が反撃体勢を整えていたら危ないところだった）。

このようにフリーランニングといっても、ただ闇雲に走り回るのではなく、相手との位置関係や障害物にも気を配ることが求められる。とはいえ竹藪のような障害物だらけの場所では、それらを避けることで手一杯になってしまいそうだが……。

勝ち目がなくなったら、降参することもできるのだ!

このゲームには体力ゲージや制限時間が存在しないので、どれだけダメージを受けても生きている限り戦い続けることができる。しかし、ひどい傷を負ったまま戦うのは無意味（あるいは恥）と思うことがあるかもしれない。そんなときは自分から降参し、相手に介錯を頼むことができる。武士道という言葉が冠してあるゲームらしいシステムだ。

サブウェポン(補助武器)を使いこなせ！

8種類あるメイン武器以外にもプレイヤーキャラが使うことのできる武器が用意されている。飛び道具として扱われるサブウェポンがそれだ。サブウェポンという名前からもわかるように、この武器は「ダメージを与える」こともできるが「相手の動きを牽制する」という使われ方をする。ただし、これで相手の息の根を止めることは不可能だ。やはり、あくまでもサブウェポンなので残念ながら一撃で相手に致命傷を与えたり、とどめを刺すことはできないようだ。なお、メイン武器はプレイヤーが自由に選べたが、サブウェポンはキャラごとに固定されている。もちろん性能も所持数も異なっているのだ（風門の鉄扇は「動きは遅いが攻撃力が高い」、空蝉の小柄は「軽いため遠くまで飛ぶが攻撃力はイマイチ」といった感じだ）。

ブラック・ロータス

ショートソード

[illegible]

蛍火
ほたるび

手裏剣しゅりけん

蛍火が忍術を修行していたときに上忍から授かった"鉄風車"と呼ばれる四方手裏剣。赤茶色をしているが、これは別に錆びているわけではない。様々な血を吸いこんでいくうちに、このように変色してしまっただけなのだ。蛍火は常にこの手裏剣を複数枚、隠し持っている。
[データ]重量：0.3Kg／飛距離：長い／飛ぶ速さ：とても速い／破壊力：小

射程距離に気をつけろ！

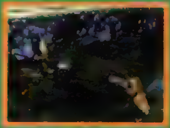
すべてのサブウェポンには飛距離（射程距離）が設定されている。両者が接近しているときは問題ないが、ある程度離れている場合は相手に届く前に地面に落ちる可能性も出てくる。御門と風門がそれぞれサブウェポンを投げている右の写真がいい例だ。御門の合口が風門に当たっているのに対し、風門の鉄扇は地面に落下してしまっている。サブウェポンの射程距離にも気を配ろう。

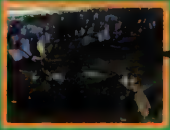
合口あいくち

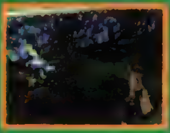
刃渡り20cmほどの短刀。このサイズの武器としては刃が厚いため、格闘時には鎧の上からとどめを刺すことも可能だったろう（ゲームでは飛び道具として扱われるが）。
[データ]重量：0.4Kg／飛距離：短い／飛ぶ速さ：遅い／破壊力：かなり大

御門
みかど

空蝉
うつせみ







小柄 こづか

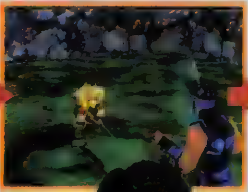
刀の鞘に忍ばせておく小刀（時代劇でもこれを投げつけるシーンが出てくる）。永渓の銘がついているものの、実は近年に名も知らぬ鍛冶師が作ったレプリカ（偽物）である。[データ]重量：0.08Kg／飛距離：長い／飛ぶ速さ：速い／破壊力：小。防御で弾き飛ばされる

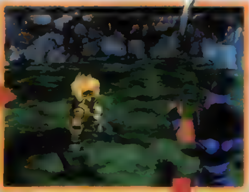
障害物に当たると…

写真はブラック・ロータスの投げたショートソードが障害物（木）に刺さってしまったシーン。御門がサイドステップでうまく避けたためにこうなってしまった。障害物が硬い石垣などの場合は、刺さらずにそのまま跳ね返って地面に落ちることになるのだろう。

落ちているサブウェポンを拾えるぞ！

サブウェポンは消耗品だが、使っても消滅することはない。落ちているサブウェポンを拾い、そのまま投げつけることもできるのだ。複数のサブウェポンを立て続けに拾っては投げて相手を牽制する、という戦法も取れそうだ。



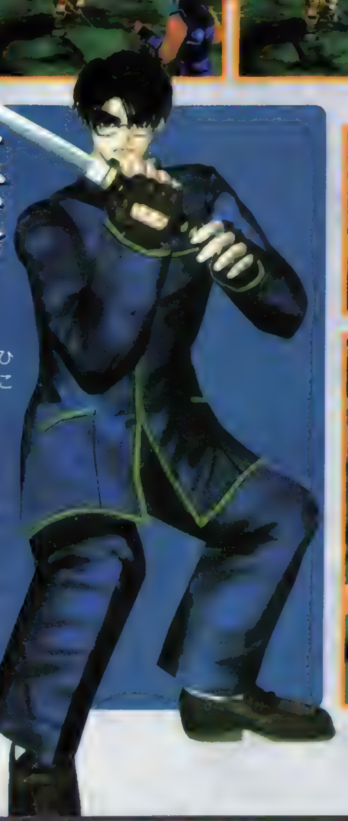


風門
かんぬき

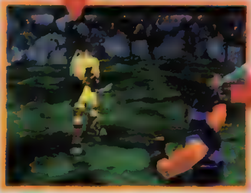
鉄扇 てっせん

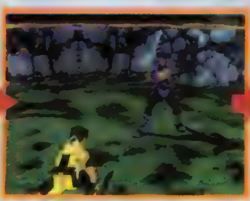
[illegible]あるだけに、至近距離で喰らうと、ふつうの剣ではとても防ぎきれないと思われる。
[データ]重量：1.4Kg／飛距離：短い。すぐ落ちる／飛ぶ速さ：遅い／破壊力：かなり大。防御しづらい

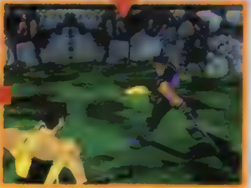
辰美
たつみ



辰美はメインキャラの中でただひとり、暗殺集団"隠"に所属したことがない人物である。そういうこともあってか、彼はサブウェポンを携帯していない。このことがゲーム内で不利に働くかもしれないのだが……。なお、辰美が戦闘時にサブウェポンを使うことがあるとしたら、右の写真のように他人の物を拾った場合に限られる。つまり、相手がサブウェポンによる攻撃をしてくれれば、彼にも飛び道具を使うチャンスが生まれてくるというわけだ。







武器モノ格闘アクション
ブシドーブレード
BUSHIDO BLADE™
3月14日発売予定
希望小売価格5,800円／税別
ブシドーブレード・ホームページ URL http://www.square.co.jp/bushido/
SQUARESOFT
©1997 スクウェア／ライトウェイト
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

PlayStation
生きてここを出たいなら、広大なフィールドを縦横無尽に駆けるがいい。池、竹ヤブ、灯ろう…。使えるものはすべて利用し、有利な位置から技を出せ。前後、左右、斜め、360度自在に走れる移動システムが、それを可能にしてくれよう。荒れはてた城跡で繰り広げられる、生死を賭した頭脳戦。決するのは、一撃必殺の剣。
命惜しくば、駆けめぐれ。
DigiCube
予約キャンペーン、2月1日(日)スタート!
「ブシドーブレード」を下記コンビニで予約購入された方にもれなく、新システムの詳細や技リストなど情報満載の限定ガイドブックをプレゼント。
※ブシドーブレードは、コンビニエンスストア専用ソフトです。
FamilyMart
記載の4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

電撃王だからできた！　安心・満足の
美少女ゲーム誌がついに登場！

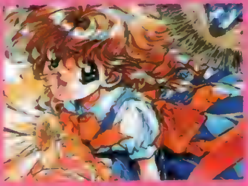
1996－1997
ゲームの美少女とH
全機種完全対応！

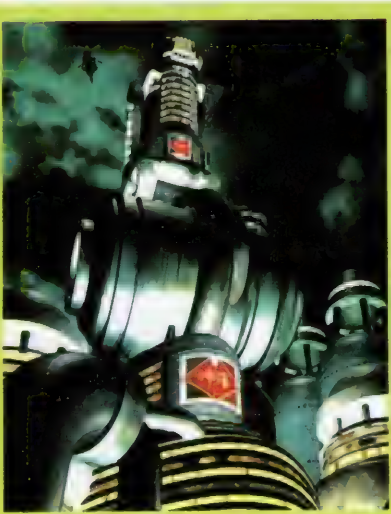
電撃王2月号増刊

電撃姫

1月31日発売！ 定価680円

◆1997最新美少女ゲームスクープ連発！
◆1996ジャンル別特選美少女ソフトカタログ
下級生／虜／同窓会／ツーショットDiary2／泪ほか
◆「YU-NO」「きゃんきゃんバニープルミエール2」「鬼畜王ランス」など年末年始ソフトを最速攻略！
◆竹井正樹密着インタビュー＆全作品を徹底紹介！
◆すぎやま現象、風上 旬ほか有名作家描き下ろし！
とってもHなイラストギャラリー♡


イラスト／竹井正樹



『FFⅦ』徹底ピンポイント攻略ほか、発売直後に読んでおきたい！

『FFⅦ』クリエイター62人の証言

第2特集 ［電撃マーケットリサーチ］　混沌から抜け出す先は見えたか？
激動の集結・1996年末のゲーム市場最終報告

電撃王のデータはすごい！
推定販売本数掲載！
集計精度が違う！
DENGEKI SUPER HIT CHART
側面から見るゲーム情報
電撃ネットウェーブ
ゲーム業界の仕組みを徹底分析
ゲーム広告の仕掛人
ちょっとHなソフト情報も

――好評2大連載！――
秘境伝説クリスタニア
水野 良とグループSNE　イラスト／亀井 格
中村うさぎの人生悶々塾
中村うさぎ

オールラウンド・ゲームデータ・マガジン

電撃王

3月号　2月8日発売！ 定価580円

©エルフ ©ミンク ©フェアリーテール ©アリスソフト ©1997スクウェア
※定価は全て税込みです。

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
メディアワークスのホームページ⇒ http://www.mediaworks.co.jp/

©1996 MEDIA WORKS Inc. ©1996 AIC／iPC ©DATAM PORYSTAR／ROOMMATE PROJECT ©1996 TONG KING SHOW ©GAINAX／Project Eva. テレビ東京・NAS ©SEGA ENTER PRISES, LTD. 1997
© SONY Computer Entertainment Inc. under license from GAINAX and INELIVES Inc. イラスト／赤井孝美 ©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス イラスト／甲斐智久
＊価格は全て税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

ask
Kodansha

SEGASATURN　PlayStation™

妖艶のぼいすぱわ〜!

インクァイア
CV●横山智佐

'97年春
発売予定

ボイスファンタジア
Voice Fantasia
失われたボイスパワー

アニメと実写で展開される声のAVG。

魔王覚醒！ゲームの中の世界に召還された君。
声の力が満ちたこの世界に危機が訪れたのだ。
魔導士・お姫様・女戦士、昼はアニメ、夜には実写となる3人。
優しさ、喜び、情熱、怒り、妖艶、清純、哀しみのボイス。
封印を解き放つ伝説のボイスパワー、その秘密とは…。

CAST● 横山智佐・笠原弘子・小西寛子・佐々木望・宮村優子・堀江由衣 千葉 繁
STAFF● 脚本・演出：千葉 繁 ●キャラクターデザイン：尾山泰永

7色ボイスを集めて応募しよう！

●7キャラピンバッチBOXを100名様に！
●出演声優のサイン色紙を7名様に！

1色ボイスでも当たるのだ！

●お好みのキャラピンバッチを各100名様に！
●各出演声優のサイン入り台本を7名様に！

応募要項●官製はがきに7枚または1枚の応募券を貼り、希望する賞品名（1枚での応募の場合、キャラ名あるいは声優名をお書き添えください）・郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、「アスク講談社ボイスファンタジア」係までご応募ください。応募〆切は2月末日消印有効。当選者の発表は厳正なる抽選のうえ、発送をもってかえさせていただきます。

応募券のある雑誌はこれだ！

Red Voice ●	1・10発売	ニュータイプ	1・24発売	週刊ファミ通
Purple Voice ●	1・17発売	セガサターンマガジン	1・31発売	電撃プレイステーション
Blue Voice ●	1・17発売	電撃プレイステーション	1・31発売	セガサターンマガジン
Skyblue Voice ●	1・17発売	プレイステーションマガジン	1・31発売	サターンファン
Green Voice ●	1・10発売	ファミマガWeekly	1・22発売	バーチャル・アイドル
●	1・17発売	サターンファン	1・31発売	プレイステーションマガジン
Orange Voice ●	1・10発売	週刊ファミ通	1・31発売	ボイスアニメージュ

株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone:03-3267-6864 Fax:03-3267-4471

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1997

Purple Voice
応募券

ELFIN PARADISE
エルフィン パラダイス

きゅんぱらのどきぱらわ〜るど。

5人の妖精（エルフィン）にお馴染みの声優。
彼女たちと繰り広げる育成シミュレーション、新登場。

スランプ状態が続く少年がある日出会ったのは、5人の妖精たち。
なんの因果か妖精のタマゴを育てることになる。
そしてなんと少年の心のエネルギーとタマゴの成長には密接な関係があることを知る。
少年がスランプを脱したとき、タマゴからはどんな妖精が？
そして5人の妖精たちとの意外な結末とは…。

'97年春
発売予定
¥6,800
（税抜）

初回特典
声優ファンブック
＋
特製メモリーカードシール

CAST●久川 綾・國府田マリ子・丹下 桜・永島由子・富沢美智恵 他
STAFF●演出：千葉 繁　●キャラクターデザイン：諏訪可奈恵（スタジオライブ）

株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone：03-3267-6864 Fax：03-3267-4471

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1997

通信ケーブルで2台のプレイステーションを接続。ライバルとのリアルタイム¥バトル。

PlayStation

BATTLE

通信対戦モード

コンピュータ対戦モード

8台で行うレースはもちろん敵車別に一騎討ちでの対戦も用意。

メモリーカード内にセーブされたデータとの対戦。自分を超えられるか？

PHOTOは開発画面です。

トレース対戦モード

カートリッジ対戦モード

カードにセーブされたデータ同士の対戦。最高の走りで繰り広げられるバトルを楽しめる。

ここでは強い車(ヤツ)しか生き残れない。

レーシングルーヴィー®

プレイステーション発、究極の対戦型レーシングゲーム。
エンジン全開・絶賛発売中! 定価5,800円(税別)

RacinGroovy VS
レーシングルーヴィー

最強、本格のゲームスペック満載。

●個性溢れるデフォルトカー8台 ●ジャングル、ハイウェイ、アルペンコース+ハードモード
●レース&タイムトライアル ●通信対戦 ●セーブデータによる対戦
●バックミラー搭載、視点切り換え、リプレイ機能 ●CD-DAによるハイクオリティBGM再生
●エンジン、ドリフト、衝突等の興奮リアルSE ●光源シミュレーションによる空間表現
●ナムコ社製アナログコントローラ「ネジコン」対応 ●ノーマル、ワイド、フル画面モニタ対応

Groovy King RacinGroovy in indy 1997

インディ カーレース観戦ツアープレゼント

最速王10名様をロングビーチでのインディカーレース第3戦('97年4月10日〜4月15日予定／4泊6日)にご招待します。
●ガンガン走って、キミのベストタイムを送ってくれ。
●詳しくは、店頭チラシ及び、商品同梱チラシで。●応募締切は'97年2月28日(当日消印有効)

Sammy サミー
サミー工業株式会社
本社:〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL:03-5950-3801

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
SAMMY 1997

新作●ソフトステーション

Soft Station

Vol.40

ついにあのビッグタイトルが発売！　徹夜でプレイしようなんて思っている人もいるんじゃないのかな？　もちろんそれもいいけど、新作ソフトのチェックもお忘れなく。今回もイキのいいソフトがた～くさんそろってるよ。

スタンバイ Say You!

アニメ業界の舞台裏を、音響監督として体験できる異色作
アニメがヒットするかどうか、全てはキミの腕しだいだ！

ジャンル	SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	未定
発売日	3月予定		

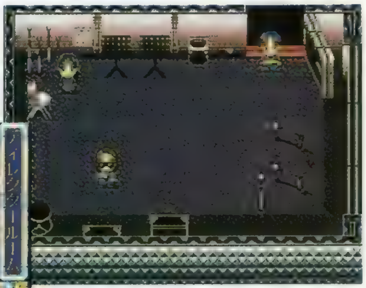
キミが音響監督になって、ワタシたちのOVAを完成させてネ！

▲人気声優の横山智佐さんと打ち合わせ。イベントでしか会えない声優さんが、身近に感じられるのだ

「スタンバイ　Ｓａｙ　Ｙｏｕ！」はプレイヤーが音響監督として、ひとつのアニメ作品（ＯＶＡ：インタラプトガール）を完成させるという一風変わったＳＬＧだ。登場する声優陣は、いずれも人気の実力派。普段のコミュニケーションやアフレコ時の指示しだいで、彼らの演技が変化する。また、マルチエンディング仕様なので何度でも楽しめる。あこがれの声優と一緒に、ヒット作を作り上げよう。

お仕事の流れ

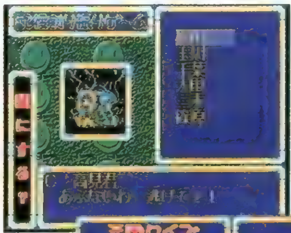
収録前の声優とコミュニケーションをはかりつつ、スタジオへ。入念な打ち合わせを行って、アフレコ開始。的確な指示を与えて、声優の実力を引き出そう



◀▲プレイヤーの師匠に当たるのか、ベテラン声優でもあり音響監督でもある千葉繁さん。彼に助言を仰ぎつつ、アフレコを進めていこう。

★ミニゲームもある!

ゲームをクリアすると、声優をテーマにしたミニゲームが追加されるぞ。エンディングの数だけミニゲームがあるので、全部集めるまでやめられない!?



◀自分の好きな声優を自由に配役できるショートドラマ。様々なシチュエーションを楽しめるのだ

▶声優に関する色々なクイズも用意されているぞ。声優ファンなら簡単に解けるかな!?

OVAに登場する三姉妹

ネットの案内役の長女

アプリ（CV:篠原恵美）

ネット上に存在する三姉妹の長女。高飛車で気分屋だが世話好き。ちなみに、外見に費やす容量が大きい。

秘めた力を持つ三女

クリア（CV:横山智佐）

普段は頼りないが、頑固で一途な一面も……。彼女の中には、ある極秘プログラムが隠されている。

人見知りの激しい次女

オブジェ（CV:丹羽紫保里）

内気で内向的だが、とてもディープな知識を持つ。特に、ネット上のヘビーユーザーと気が合うらしい。

ブリガンダイン
～幻想大陸戦記～

戦略SLGとファンタジーRPGの魅力をあわせ持つ話題作！　今回も、その奥深いゲーム内容に迫るぞ!!

ジャンル	戦略シミュレーションRPG	価格	未定
メーカー	イースリースタッフ	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	未定		

キャラクターの育成がゲーム展開を左右する!クラスチェンジシステムを大解剖!!

拠点の支配権を巡って敵と戦う"戦術マップ"で、ユニットとして活躍するルーンの騎士とモンスターたち。彼らは戦いの経験を積むことで、上位のクラスにクラスチェンジできる。そのパターンは豊富で、選んだクラスによって特徴はかなり違ってくるぞ。それぞれの味方ユニットをどう育てるかで、自軍の特色や有効な戦略は大きく変化するのだ。

▲◀戦闘、魔法、回復のバランスを考えてユニットを育てないと、弱い軍隊になっちゃうぞ。

●クラスチェンジの法則

ルーンの騎士やモンスターは、最初は"基本クラス"と呼ばれる初歩のクラスで登場する。彼らがクラスチェンジできる回数は2回。1回目では3種類の上位クラスの中から1つを選べて、2回目はその最上級クラスに自動的にアップする。

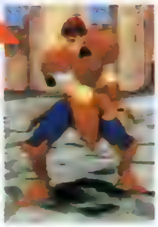
▲すべては戦いで経験を積むことから始まるのだ

ルーンの騎士

ルーンの騎士は基本クラスごとの特徴がハッキリしているので、育成の方針が立てやすい。クラスチェンジのパターン次第では、戦闘能力に優れ、さらに魔法も使いこなす万能型のユニットに育てることも可能。

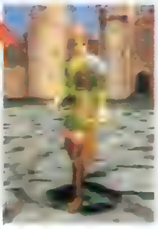
あらゆるクラスの根源に位置する基本クラス

ファイター



高い戦闘能力を誇る、男性の戦士系クラスの基本型。上級クラスになると、回復魔法が使えたり、一撃必殺の技を身につけたりする。

スカウト

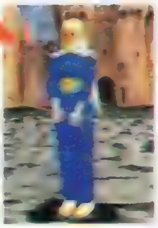


身のこなしが軽く、弓を使った遠距離攻撃を得意とする女性の戦士系クラスの基本型。前線にいる味方の援護役として活躍しそう。

メイジ

男性の魔法使い系クラスの基本型。直接的な戦闘は不得手だが、彼らが使う攻撃魔法の殺傷力は、戦士系クラスのそれをはるかに凌駕する。

クレリック



回復魔法を使いこなす、女性の回復系クラスの基本型。傷ついた味方を癒すその能力は、味方全体に深い安心感と士気をもたらす。

クラスチェンジパターン一例

基本クラス：ファイター

外見的に難ありのバーサーカーはあまり選びたくない？

パラディン

ソードマスター

ブラックナイト

モンスター

外見からある程度は想像できるものの、どんな能力を内に秘めているかわからないだけに、モンスターの育成には慎重さが求められそう。多彩な転職のバリエーションもあいまって、そのポテンシャルは無限大!?

個性的なモンスターたち

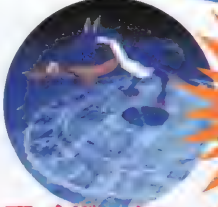
ゴーレム

動きは鈍重だが、驚異的なパワーと全体重を乗せて繰り出すパンチは破壊力抜群！

マンドレイク

麻痺や毒などの特殊なダメージを敵に与えることができる植物系のモンスター。

ワイバーン



巨大な翼で大空を疾駆するドラゴンの一族。機動力と素早さを生かした電撃作戦には欠かせないユニット。

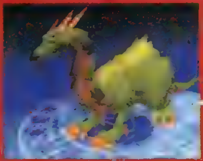
ピクシー

非力だが、それを補って余りある魔法の能力は特筆もの。支援系の魔法で味方を援護する。

ユニコーン

回復系の魔法を使いこなすモンスター。その性質上、やっぱり女性にしか召喚できない？

クラスチェンジパターン一例

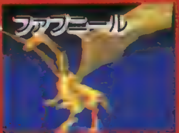


基本クラス：ドラゴン

最初の選択で、まったく異なる属性を持つドラゴンに変化するようだぞ。

ファイアドレイク ― サラマンダー

シルバードラゴン ― ファフニール



ティアマット

©1997　イースリースタッフ

スーパーロボットシューティング

懐かしさと新しさを兼ね備えた本格派ロボットSTG
ハイグレードなムービーもファンなら一見の価値アリ！

ジャンル	STG	価格	¥6.800予定(人形付¥9.800予定)
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	未定
発売日	3月予定		

今度の『スパロボ』は超リアルなSTGだ!

「スーパーロボット」シリーズといえば、古くはファミコンから続いているＳＬＧの大人気作。ＰＳでも昨年末に「新スーパーロボット大戦」が発売されたばかりだが、早くもその流れをくむソフトが、今度は疑似３ＤタイプのＳＴＧとして登場することになった。新旧おりまぜた人気の高いスーパーロボット７体が、リアル頭身のポリゴンで再現されているので、武器攻撃や爆発シーンの演出も超ド派手！ファンにはたまらない１本になりそうだ。

◀▲ロボットの背後からの視点によるＳＴＧ。それぞれ性能の違う７体の機種を使い分け、８つのステージをクリアするのが目的。ステージ間に挿入される左のような迫力ムービーも、ヤル気を盛り上げてくれるぞ。

▶爆炎をあげながら敵に向かって突進するミサイル。アニメの迫力を超えるほどのリアルな戦闘の数々がキミを待っている。

νガンダム

◀νガンダムの「フィンファンネル」。分離した「フィン～」が、次々とビームを繰り出す。

真ゲッターロボ

◀真ゲッターロボのＳＥＳは、「真シャインスパーク」。ゲッターの力を一気に解放して、画面上の敵を一掃するのだ。

コンバトラーV

▲コンバトラーＶのＳＥＳは「超電磁竜巻」から「超電磁スピン」へつなげる連続必殺技なのだ。技名の雄叫びも必聴だぞ。

スーパーロボット7体のあの必殺技が炸裂!

スーパーロボットといえば、やっぱりトドメの〝必殺技〟。各キャラの持つ３つの攻撃のうち、「スーパーエクストラショット（以下ＳＥＳ）」をここでは紹介していこう。迫力の演出＆声優の迫真の演技は、ファンなら感涙モノだ。

マジンガーZ

◀「ブレストファイヤー」は強力な熱線を放出して敵を貫通していくＳＥＳ。

ライディーン

ビルバイン

▲「オーラ力」を放出して、画面の敵すべてにダメージを与える。いわゆるボム技。

◀おなじみ「ゴッドバード」。ライディーンが鳥型に変形し、無敵状態で敵に突進!!

ダンクーガ

▼「断空剣」にエネルギーをためて、目前の敵を一刀両断！ダンクーガの誇る強力な必殺技なのだ

なんと!

人形付限定版も同時発売！

この「スパロボＳＴＧ」は「彩色済みゼンマイ可動式スーパーロボット」セットが付いたＤＸ版が同時発売される。「νガンダム」、「コンバトラーＶ」、「ダンクーガ」、「真ゲッターロボ」、「マジンガーＺ」の５体が入ったマニア必携パックなのだ。

▶¥9800（税別）という定価もファンにとっては安いかも？

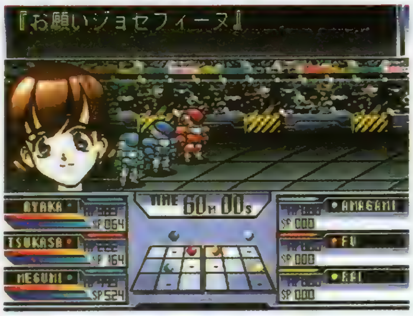
©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画
©東映 ©東北新社 ©BANPRESTO 1997

メタルエンジェル3(仮)

PCエンジンで人気を博したSLGシリーズ最新作が、新システム満載でPSにデビュー!!

ジャンル	育成SLG	価格	¥6,300(2枚組)
メーカー	パック・イン・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

最強の戦士を目指し、今、あくなき戦いが始まる!

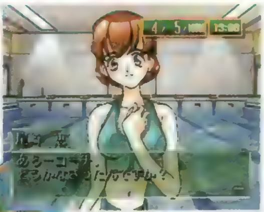


▶育成部分はもちろんのこと、大迫力の戦闘シーンもこのソフトの魅力のひとつだ。

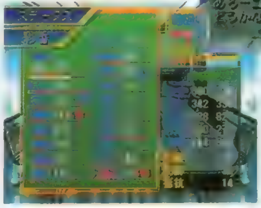
鋼鉄のスーツを身にまとった少女たちが、リングで激しい戦いを繰り広げる！　ＰＣエンジンで人気を博した育成ＳＬＧ『メタルエンジェル』シリーズの最新作がＰＳに登場するぞ！　シリーズごとにシステムが異なるのがこの『メタル〜』の特徴だが、今回のＰＳ版では、３対３のチームバトル方式が採用され、戦略性がさらにアップしている。すなわち、３人をバランスよく育てる必要があるというわけだ。名コーチとなり、彼女たちを優勝へと導いてあげよう。

育成のポイントは「ふれあい」なのだ!!

基本的なゲームシステムは、従来の育成ＳＬＧと同じく、スケジュールを設定してキャラにそれを実行させるというもの。しかし、これに「ふれあい」という要素がからんでくる〝対話型育成方式〟を採用しているところがこのゲームのポイント。コーチであるプレイヤーは、スケジュールをこなしている彼女たちのもとを訪れ、様子を見たり、励ましたりするのだ。これによって、各キャラの成長の度合が変化するぞ。適確なスケジュールを決めることはもちろんだが、それ以上に、心と心のふれあいが重要になってくるのだ。

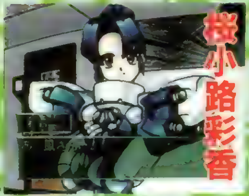


▶女の子たちがスケジュールを実行しているとき、コーチ（プレイヤー）は彼女たちのもとを訪れて、コミュニケーションを図るのだ。

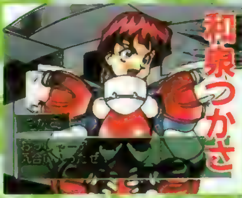


◀どのように接したかによって、スケジュールを消化した際のステータスの上がり具合も変化してくる。成長すると、必殺技を覚えることもあるぞ。

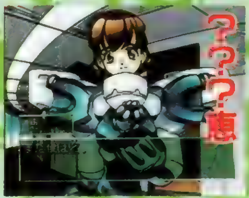
主人公チームの「天使」たち



京都の名家の血筋をひく桜小路家の女の子だが、本人はそのことを知らない。明るくまじめで世話好きな、チームのリーダー。



正義感が強く一本気な女の子。自信過剰なところもある。仲間への信頼の気持ちをうまく表せない自分に嫌悪感を抱いている。



コーチ（プレイヤー）の妹。優しく穏やかな性格で暴力を嫌うが、兄に対する想いから、〝メタルエンジェル〟になった。

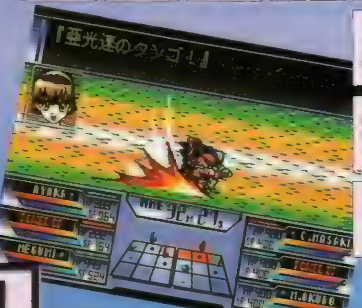
※恵の姓は、ゲームスタート時に入力したプレイヤーの姓と同じになります。

大迫力の戦闘!!

▲自分の育てたキャラが敵を倒すのは爽快だ。

戦闘シーンでは、３対３のチームバトルが展開される。プレイヤーは細かい指示は出せず、戦い方は女の子たちに任せることになる（ある程度の行動の指針は決められるが）。女の子たちをどんなふうに育てたかが、ダイレクトに反映されるぞ。

炸裂する必殺技!!



▲敵味方問わず、戦闘シーンでは華麗な必殺技が乱れ飛ぶ！

プレイヤーが率いる彩香、つかさ、恵は、バトラーとしてはまだまだ未熟。彼女たちを最強のバトラーに育て上げるのだ！

©Victor interactive software inc.

チョロQ2

とってもかわいいチョロQたちがPSで大爆走する！
今回は㊙&最新情報をバッチリお届けだ！

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) ネジコン
発売日	2月21日		

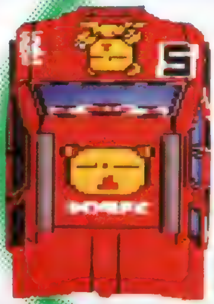
新事実！ ウラワザでポリタンカーが使用可能になる!!

▲▶ポリタンカーで走れば楽しさ2倍！　走りなれたコースも新たな気分で挑戦できる。ぜひゲットしたいよね。

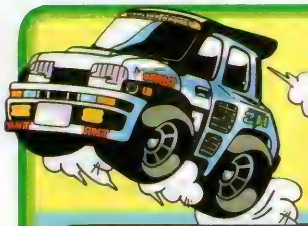
「チョロQ2」のウリの1つにチューンアップがある。レースで稼いだお金でパーツやボディを買って、自分の車をパワーアップさせていくのはとっても楽しい。特にボディは60種類以上とかなり豊富なのだが、その中に電撃プレイステーションのマスコット（？）としてお馴染みのポリタンがマーキングされた〝ポリタンカー〟があることが判明した！　ただ、普通にプレイしているだけではダメで、ウラワザを使わなければ手に入らない。詳しい情報は次号以降でお届けする予定なので楽しみに待っていてね。

コレがポリタンカーだ

コレがそのポリタンカーだ。ボンネット、屋根、スペアタイヤにポリタンがしっかりマーキングされている。



▲▶カラーはもちろん自由に変えることができる。お好みの色にしちゃおう。



まだまだこんなコースがある

前回紹介したコース以外にも、「チョロQ2」にはたくさんの新コースが用意されている。そんな中で今回は4つのコースを紹介するぞ。

ミドルサーキット

▲とにかく鋭角カーブの入り方と抜け方が重要。ここで引っかかってしまうと大幅に遅れてしまうことになる。注意しよう。

難易度的には中級のオンロードコース。鋭角カーブが1カ所ある以外は特に難しいポイントはなく、走りやすい。練習には最適なコースといえる。

クネクネ峠

▲カーブが多いのでスピードを出しすぎるとすぐ壁に激突してしまう。微妙なアクセルワークが必要なコースだ。

その名の通りカーブが多いショートコース。しかもほとんど坂道で、上下左右に激しく揺れるので、初めて走ると酔ってしまいそうになるかも。

スタジアム

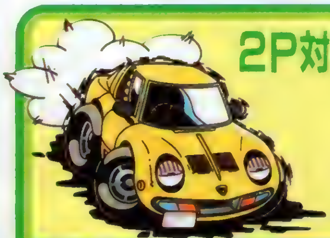
前作のビッグドームにあたるオフロードコース。滑りやすいうえに、カーブが多い難コース。テクニックだけでなく、チューンアップも必要。

▲直線でスピードを上げ、カーブはその勢いで抜けるような感じがベスト。また、ここであるパーツを使うといいコトが…。

フリーウェイ

一見するとオーソドックスなコースだが、直角カーブや水溜まりがあり、気が抜けない。ただ思いっきり飛ばせるので、気持ちのいいコースだ。

▲直角カーブは直前でスピードを落として走り抜ける。あとはスリップにさえ気をつければ、飛ばしてもOK。



2P対戦専用コースも登場する

2P対戦専用のコースは2つ用意されている。ルールは単純だけど燃えるぞ！

チキンレース

どちらが早くゴールにたどり着くかを競う。ただし、道の左右、ゴールの先は海なのでちょっと油断すると落ちてしまう。

バトルクラッシュ

フィールド内にいくつも置かれているコインを取り合う。コインを4つ取るか、相手を水に落とせば勝ち。

チョロQタウンではこんな遊びも！

チョロQタウンにはパーツショップ、ペイントショップなどだけではなく、「カジノ」、「ジムカーナ」などお遊び的な場所も用意されている。

©TAKARA 1997

ゼビウス3D／G+

あの伝説の名作誕生から14年…シリーズの輝かしい歴史がプレイステーションで今、ひもとかれる…

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	3月予定		

『ゼビウス』を冠した4タイトルがファンのハートを直撃する!

あの『ゼビウス』の輝かしい歴史が詰まった『ゼビウス3D／G+』。この作品は、『ゼビウス』4シリーズのオムニバスで、オリジナルの『ゼビウス』を除くと3タイトルすべてが家庭用初移植ということもあり、心待ちにしていたファンも多いはず。今回は、その4タイトルの中でも、もっとも注目されているシリーズ最新作の『ゼビウス3D／G』の画面写真を一挙大公開する。まず見て欲しいのが、下の連続写真で紹介されているPS移植にあたって追加されたオリジナルのオープニングムービーだ。ちなみにムービーは、オープニングやエンディング以外にも、あるエリアをクリアした後に、もう1つ用意されていて、そちらも迫力のある仕上がりになっているぞ。

ゼビウス3D／G+に収録されている作品

●『ゼビウス(オリジナル)』
1983年、画期的なシステムを多々搭載して登場、大絶賛された不朽の名作。

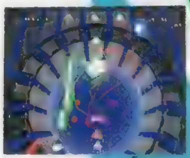
●『ゼビウス(スーパー)』
オリジナル版の難易度を高めたもので、ファントムの登場などが話題を呼んだ。

●『ゼビウス(アレンジ)』
オリジナルから、自機のパワーアップ、敵の追加などを加えたアレンジ版。

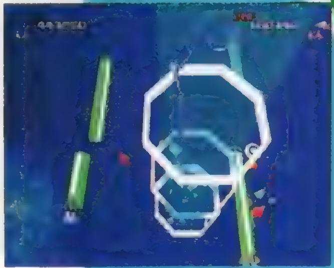
●『ゼビウス3D／G』
ナムコ自慢のゲーム基板、システムIIによる、3Dの概念が導入された最新作。

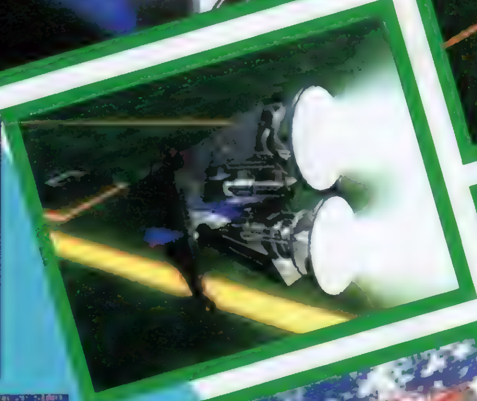
『ゼビウス3D／G』 ポリゴンで描かれる『ゼビウス』の世界

新たな感動を呼ぶ オープニングムービー!



▲「ウォーブリア」を撃墜！　激しいバトルはまだまだ続く。



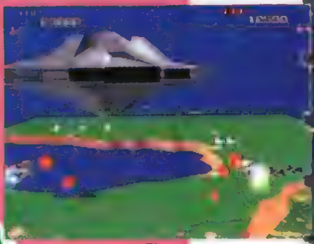


緑の草原が美しい　エリア1

緑の草原をバックに「アンドア・ジェネシス」ほかお馴染みの敵キャラが続々登場。場面に合わせて自動的に切り替わる視点も見物だ。

「ガウルクドーラ」との戦い!

▶▼「ガウルクドーラ」の登場時には画面が自機後方視点に切り替わり、戦闘時には通常視点へと切り替わる。



▲「アンドア・ジェネシス」登場。重厚感あるグラフィックがたまらないのだ。

▲衛星攻撃システム「サイス」からのレーザー攻撃。油断していると、これの犠牲に…。

◀コイツを倒せばステージクリア。死力を尽くして葬り去ろう。

「イーリアザーナイト」を撃沈せよ

戦場は、美しく光る青い海へと続き、敵の攻撃もいよいよ本格的になる。画面写真を見てもらえば、アーケード版と遜色ないのがわかるだろう。

エリア2　さらに戦場は海上へ

©NAMCO LTD.　※画面は開発中のものです。

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

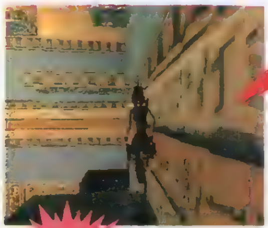
古代遺跡を舞台にトレジャーハンター・レイラが冒険を繰り広げる！　ボリュームもたっぷりで大満足間違いなし！

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月14日		

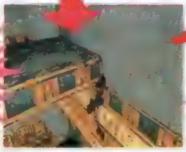
危険に満ちた大冒険を体験したいなら『トゥーム』でキマリだ！

アクション性の高いＡＶＧ『トゥームレイダース』も、いよいよ発売まで秒読み段階にはいった。右のような連続アクションでは、わずかな操作ミスが死を招くので、これ以上ないくらい緊張させられてしまう。それだけに連続アクションを決められたときの爽快さは格別で、一度体験すれば遺跡探索の魅力に病みつきになってしまうぞ。ＰＳ版は他機種よりもグラフィックが格段に美しくなり、遊びやすさもプレイの手応えも最高のものにしあがっている。これはもう買うしかないよね！

連続アクションを華麗にきめろ


助走
▲助走をつければ飛べる距離も長くなる。谷間に向かって猛ダッシュだ！

ジャンプ


とびつき

這い上がり
▲這い上がるところまでくればもう大丈夫。次の試練に挑戦しよう。

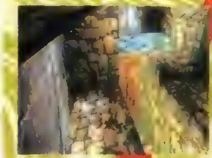
3つの秘宝を求めるレイラの冒険

冒険の最初の目標は３つの秘宝を集めること。どんな冒険が待ち受けているのか、ここで紹介することにしよう。

インカ遺跡

すべては、この４つのエリアからなるインカ遺跡から始まるのだ。

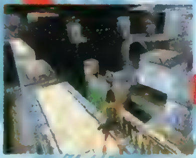
▲かつてこの遺跡に住んでいた住人の日常品が残された部屋もある。


◀レイラより以前にこの地を訪れ、そして命を落とした冒険者を見つけることも。

▶迫り来る巨大な岩を横ジャンプで回避するレイラ。この手のトラップが次々とレイラに襲いかかってくるのだ。

ギリシャ・ローマ遺跡

ここでは５つのエリアが待ち受けている。神秘的な建築物が、次々と登場するぞ。

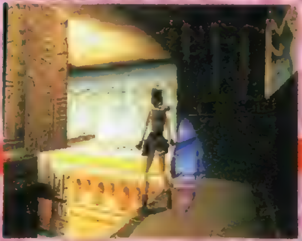

▲炎が吹き出す足場など、トラップのシカケは驚かされるものばかり。

▲どこに向かえばいいのか迷ってしまうほど足場の多い、水の宮殿。

◀荘厳な雰囲気ただよう建造物の前に到着。襲いかかってきたライオンを倒せ！

エジプトのピラミッド

エリア数は３つながら、１エリアごとの手応えがアップしているので、ほかの遺跡に負けないボリュームの冒険が体験できる。モンスターたちがたくさん登場するのも特徴だが、このことは物語に密接に関係している。


▲青いダイヤはセーブのできる場所。万一のために、必ず利用しておこう。

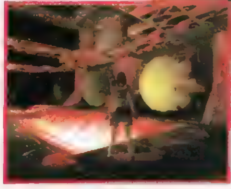
▲壁画なども細かく描きこまれている。この美しさもお見逃しなく。

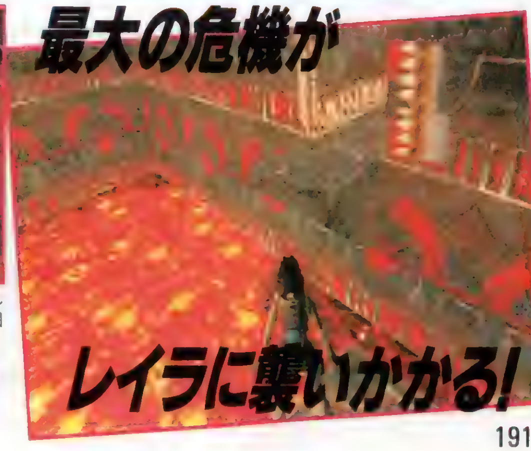
◀迫り来るモンスター・フライヤー！　足場が狭く逃げることができない。早く倒さなければ！

そして最後にレイラを待ち受ける試練とは？

雇い主だったナトラがレイラを騙し、利用して手に入れた３つの秘宝。それにはどんな秘密が隠されているのだろうか？　その謎を解き明かすために、レイラはナトラが大規模な発掘を行っている遺跡へと潜入を試みる。そんなレイラの前に、巧妙なトラップが、落ちると焼け死んでしまう溶岩が、そして最強の敵が立ちふさがる。本当の戦いはこれからなのだ！

▲ナトラ社の発掘作業具も多く残されていて、今までの遺跡とは違った雰囲気がする。ここに何があるのか？


◀生物とも機械とも思われる物体を発見。この正体はいったい…。



©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software,Inc.

PAL－神犬伝説－

非力な子犬から勇者へ、少女を想う心が神をも動かす
日本映画界の奇才、雨宮慶太がつづる壮大な100時間ドラマ!

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	東北新社	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	4月予定		

さらわれた飼い主を捜して神犬パルの大冒険が始まる!

▲雨に濡れるパルに語りかけるカオル。こうして捨て犬パルは、心優しき飼い主のもとで幸せな暮らしを送ることになる。

世紀末、人類滅亡の風説が流れる中、謎の組織が1人の少女を連れ去った。その少女カオルこそ人類滅亡の謎を解くカギだというが、子犬のパルにとっては、自分を拾ってくれた大切な飼い主。パルはカオルを救うため、危険に満ちた旅に出る……。このゲームは、映画監督としても名高い雨宮慶太氏の演出による、長編RPGだ。子犬が主人公という独創的なストーリーは、奥深いながらも非常にテンポ良く展開していくぞ。また、操作系は洗練されていて、片手でも手軽に操作できるのだ。RPG初心者でも時間を忘れてのめり込んでしまうぞ。

▶予言者"ノストラダムス"を中心とした謎の組織。彼の予言により、人類滅亡のカギをにぎる少女の名が告げられた……。

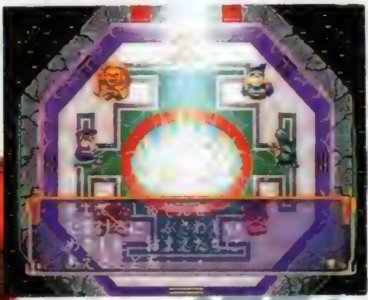
▲◀幸せな生活もつかの間、継母によって家を追い出されたパルは、カオルの学校にすみかを求めた。パルのために屋上の一角に寝床を用意したカオル。しかしパルの目の前で、突如現れた謎の戦闘機にさらわれてしまうのだった。

動き出す謎の組織…

出会いから1年後

子犬から勇者へ

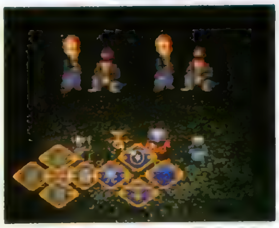
パルの想いが通じて、神々による修行が始まる。だが、神の力と引き換えに、野生の力を失うことに……。



▲共に飼われていた猫のバレも、パルと一緒に修行を受ける。しかし、勇者になれるのはどちらか一方。2人（2匹？）には辛い決闘が待っていた……。
◀神々の修行はちょっとしたミニゲーム。どれもパズル要素が強く、失敗しても何度でも挑戦可能だ。すべての修行を終えたとき、パルは生まれ変わる!?

仲間と共に、組織に立ち向かえ!

3人の旅の仲間を得たパルは、神々から授かった"術"を駆使して組織と戦う。術にはそれぞれ属性があって、敵の弱点となる属性を使えば戦いを有利に進められる。この属性は、神社のこま犬のもとで自由に変更できるのだ。



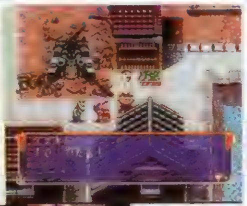
◀シンプルにまとめられた操作系によって、ストレスを感じることなくゲームに集中できるぞ。

▲"術"もキャラクターと共にレベルアップ。効果やグラフィックも派手に変化してゆく。

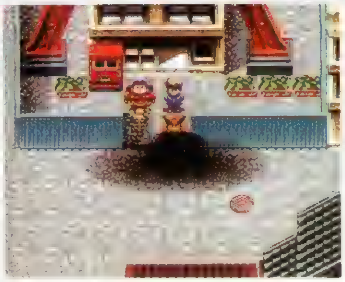
▶仲間の一人ユキト。戦闘は苦手だが、得意の料理でパルたちの疲れを癒してくれる。

組織の刺客がパルの行く手を阻む!

ガリレオ大佐やダビンチばばあ（笑）など、偉人の名を持つ怪人たちが様々な作戦を仕掛けてくる。それらはいずれも卑劣極まりなく、パルを窮地に陥れる…。



▶「人類を救う」はずの組織が、容赦なく町を破壊する。彼らの真の目的とはいったい？



▶パルたちを覆う黒い影。この先どのような敵が待ち受けているのだろうか？
◀組織のやり方は手段を選ばない。町全体が感情コントロール装置の実験場に……。

無事カオルと再会できるか？

 ©1995 東映ビデオ／東北新社

Nage Libre ナージュ・リーブル ～螺旋の相剋～

カードバトルで戦闘を行う、独創的なS・RPGが登場! ユニークなキャラが魅力で、誰にでも楽しめるのだ!!

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	バリエ	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	2月21日		

商店街の平和を守るため、5人の女子高生が大活躍!

▲フィールドは、ヘックスを廃止した見やすい画面。初心者にも親しみやすいゲーム画面になっているぞ。

異世界からの魔物の侵入を防いでいたナージュ像が、何者かの手により持ち出されてしまった。町に魔物が氾濫して商売どころではなくなってしまった南寿町商店街は、賞品に商店街の商品券を用意し、ナージュ像を取り戻してくれる人間を募集する。そして、5人の女子高生が立ち上がった……。プレイヤーは彼女たち5人を操り、ナージュ像探索のために異世界へと旅立つのだ。そんなオープニングからもわかるように、ストーリーはとにかくコミカル。また、システムも非常にユニークで、S・RPG初心者から上級者まで、誰にでも楽しめるぞ。

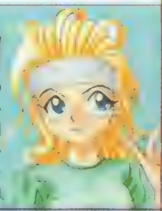
南寿高校の女子高生たち

像探しに旅立つのは、南寿高校の5人の生徒たち。ナージュ像探索の目的はバラバラだが、5人とも、この事件をそれなりに楽しんでいるのだ。

赤木杏(あかぎあん)

明るく活発な女の子。商店街のおじさんたちとも仲がよく、現状を見かねてナージュ像探索に乗り出す。

森野樹(もりのいつき)



コギャル系の女の子 惚れ込んでいる生徒会長の相田司に誉めてもらいたいがためにナージュ像探索に参加

松永真(まつながまこと)

子どもっぽい性格で、動物と会話ができる。ナージュ像探索には、単に"面白そうだから"参加している。

風間忍(かざましのぶ)

見た目は恐そうだけれど、根は優しい ナージュ像探索には、大好きなケンカが存分にできそうだから参加。

筑紫澪(ちくしみお)

おとなしいけれど、芯は強い。優等生タイプで、困っている人を放っておけずにナージュ像探索に協力。

ユニークなキャラ&コミカルなストーリー

このゲームに登場するキャラは非常にユニーク。主人公の5人はもちろん、魔物やライバルの他校生など、とても個性的なのだ。ストーリーもコミカルで、キャラたちのやりとりを見ているだけでも楽しいぞ。ゲームシステムはしっかりしているので、きちんとしたプレイが必要になるのはいうまでもないが、ヘンに構える必要はなく、気軽にゲームを楽しむことができるのだ。

◀はたして、樹の野望は成功するか!?

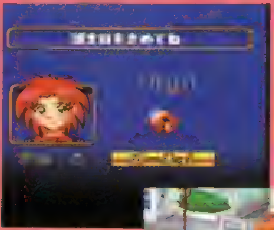
▶ナージュ像を奪取せんと、他校の生徒も異世界に乗り込んできている。遅れを取るな!

超多彩なマップ&独特の戦闘システム

このゲームには多数のマップが用意されている。どのマップも個性豊かな作りで、グラフィックも非常に美しいぞ。また、S・RPGである以上戦闘システムが重要になってくるわけだが、この作品では、なんと、カードバトルで戦闘が行われるのだ。常にかけひきが必要になってくるので、ドキドキしながらプレイできるぞ。

▲見るからに恐ろしい溶岩地帯。異世界ということで、このような、現実界にないような危険な場所があちこちにあるのだ。

▲雪化粧の美しい雪山のマップ。行く手をはばもうとする他校の生徒を倒して、ナージュ像探索の旅を続けるのだ!



◀ゲームスタート時に各キャラの誕生石を決定。戦闘時に同じ誕生石マークのついたカードを使うと攻撃力がアップするぞ。

▶戦闘はカードバトル。ちなみに、近くにいる味方キャラが多ければ多いほど、強力な魔法を使うことができるぞ。

キャラの能力を変化させる着せ替え&部活チェンジ

キャラの能力を変化させることができるユニークなシステム、それが着せかえ&部活チェンジだ。着せかえでは、うまくコーディネートすることでパラメータを上げることができ、部活チェンジでは、その部活に対応した攻撃方法を身につけることができるのだ。

▲着せかえ。4つのパーツをうまく組み合わせて、ばっちりコーディネートしてあげよう。

◀敵を倒すと、部活のシンボルを入手できることがある。ここで初めて、そのシンボルに対応した部活にチェンジすることができるようになるのだ。

▶部活チェンジすると、各部に対応した能力を身につけることができる。たとえば弓道部なら遠距離攻撃ができるし、陸上部なら移動できる距離が長くなるのだ。

RIOT STARS
ライアット・スターズ

ライアット・スターズ……それは"争乱の中で輝くもの"を意味する。成長とともに輝きを増す主人公たちの活躍に期待!

ジャンル	S・RPG	価格	¥6,800予定
メーカー	ヘクト	対応周辺機器	メモリーカード(2～8ブロック)
発売日	4月25日予定		

弱小部隊の成長と活躍を描いた本格派S・RPG!!

▲▶戦闘は、マップ画面で攻撃目標を決めると迫力のアクションバトル画面に切り替わるというシステムをとっている。必殺技やパーティアタックなどの特殊攻撃を駆使して敵部隊を倒すのだ。

ドラゴンや妖精などが住むファンタジー世界で繰り広げられる戦乱を通じて、成長を遂げていく主人公たちを描いた本格派S・RPG、それがこの「ライアット・スターズ」だ。キャラがリアルタイムで動きまくり、ド派手な攻撃の応酬を繰り広げる〝リアルタイム・アクション・バトル〟のほか、グループ制の戦闘システム、自由度の高い育成システムなど斬新な要素が満載。また、ボタン操作や画面表示などもシンプルでわかりやすいものになっているので、S・RPG初心者のキミにもオススメだ。誰でも気軽に高度な戦略が楽しめる、手ごたえ十分の1本なのだ。

STORY

時は中世。緑豊かな森に囲まれた平和な王国・カーラインに、ディール帝国の侵略の影が迫っていた。そんなおり、辺境での功績が認められ、カーライン王国の宮廷軍〝第9軍〟の指揮官に抜擢される主人公。ところが、彼が任された第9軍とは、宮廷軍一の弱小部隊だったのだ……

▶17歳にして異例の抜擢を言い渡された主人公だったが……

SYSTEM 1 グループバトル制により多彩な戦略を実現!

〝グループバトル制〟とは、キャラ単体を戦わせるのではなく、さまざまな能力を持ったキャラで編成された〝チーム(小隊)〟全体で戦闘をする方式のこと。キャラには120種類以上のクラス(種族)が用意されているので、敵軍のタイプによってチーム編成をどのように変えていくかなど、多彩かつ高度な戦略が重要になってくるぞ。

▲敵ユニットを攻撃する場合は、位置関係も重要なのだ。

▼遠距離攻撃の場合は、戦闘画面が2分割になる。

斬新なシステムに注目!

数々の魅力的なシステムを持つ「ライアット・スターズ」。今回は、その中でもとくに注目したい3つのポイントを紹介する。

SYSTEM 2 自由度の高い育成システムでユニットへの愛着もアップ!

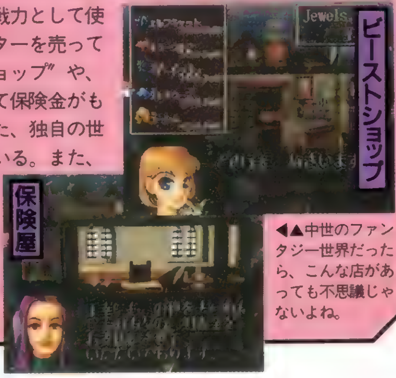
敵を倒して獲得したジュエルを自由にキャラに振り分けてレベルアップさせるという育成システムも、このゲームの魅力の1つ。各キャラには数多くの能力項目が設定されているので、思い通りに個性的なキャラを育てることが可能だ。手塩にかけて育てたキャラには愛着もわきまくりだぞ!

◀各キャラの能力値の1つ1つを、じっくりレベルアップさせるのだ。

▶どんどんレベルアップさせていけば、各クラス固有の特殊攻撃なども増えていくぞ。

SYSTEM 3 『街』にも新要素満載!

街の中には、戦力として使用できるモンスターを売っている〝ビーストショップ〟や、死亡したキャラクターに対して保険金がもらえる〝保険屋〟などといった、独自の世界観に基づいた店が存在している。また、街によっては「スロットマシン」や「ブラックジャック」、「草競馬」などのミニゲームでアイテムを手に入れることができる〝カジノ〟もあるぞ。



◀▲中世のファンタジー世界だったら、こんな店があっても不思議じゃないよね。

©HECT 1997

海外でも絶賛されている「攻殻機動隊」がPSに登場!

攻殻機動隊 GHOST in the SHELL

ジャンル	3D・ACT・STG
メーカー	SCE
発売日	夏予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

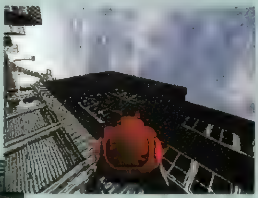
はびこる犯罪組織を壊滅せよ!!

コミックなどで絶大な人気を誇っている、士郎正宗原作の「攻殻機動隊」がPSに登場するぞ！ ゲームシステムは、「ジャンピングフラッシュ！２」を開発したエグザクト、また、ゲーム中に挿入されるアニメーションは、そのクオリティの高さで絶賛された映画「劇場 攻殻機動隊 〜GHOST in the SHELL」を手掛けたプロダクションＩＧと、いずれも一流スタッフが担当しているのだ。シナリオはこのゲームのオリジナルだが、キャラ、世界観とも、原作の魅力が忠実に再現されているぞ。

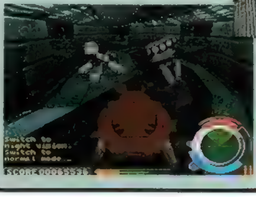
▲オープニングムービーの１カット。一流スタッフが担当しただけあって、超美麗だ。

原作のイメージを完全再現!!

このゲームでは、フチコマが壁に張りつくアクションや、"光学迷彩"などといった原作の持つ世界観がみごとに再現されているぞ。

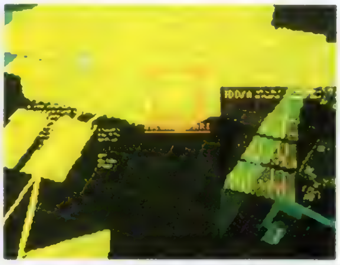


▲原作や映画でも印象的だった、フチコマが壁に張りつくアクションも楽しめる。



◀フチコマのかっこいい動きは、原作ファンも納得のデキなのだ。

◀バトルフィールドは、市街地や地下駐車場、港など実に多彩。敵もさまざまな攻撃をしてくるぞ。



▲バトルフィールド開始前には、荒巻部長からの命令が「ミッション画面」として表示される。

さまざまな困難に挑むマジカルホッパーズの大活劇!!

Magical Hoppers マジカルホッパーズ

ジャンル	3D・ACT
メーカー	バンダイ
発売日	2月28日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

斬新な画面スクロールに注目!!

独特の操作感が楽しい新感覚ＡＣＴ「Magical Hoppers」がＰＳに登場する。プレイヤーの目的は、"マジカルホッパーズ"のクラム（男）かグッピー（女）のどちらかになり、危機に瀕した「アメイジングランド」を救うことだ。このゲームの最大の魅力はグリグリと動く３Ｄフィールドで、横から縦、縦から横と、スクロール方向が柔軟に変化するぞ。主人公キャラのアクションもユニークで、操作するのが非常に楽しいのだ。このゲームの操作感を体験したら、普通の３Ｄ・ＡＣＴでは満足できなくなるかも!?

▲キャラを真上から見下ろした視点で、手前に向かってスクロールしてくる画面。

◀行く手を阻む数々のトラップ。トラップにはさまざまなパターンがあるぞ。

▲アイテムを取ることによって、３種類の攻撃魔法のいずれかを使うことができるのだ。

動物にも変身しちゃうぞ!

ゲートをくぐることによって、カエルやカメ、ドラゴンなどの動物に変身するステージも用意されている。それぞれが持っている独自の特殊能力のアクションが楽しいぞ。

▼サイの場合は、体当たりで敵を倒すことができるのだ。

▲ゲートをくぐると、特定の動物に"ボディチェンジ"する。

©士郎正宗 ©Sony Computer Entertainment Inc.／講談社This product is produced under license from Crystal Dynamics. ©Crystal Dynamics 1996. All Rights Reserved. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics. ©BANDAI 1997

SFファン必見の世界観が超魅力的な3DSTG

DISRUPTOR ディスラプター

ジャンル	3DSTG
メーカー	インタープレイ
発売日	4月11日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

壮絶な近未来バトルが今始まる…

とにかく見てよ、このカッコいいグラフィックを！ こんな迫力の3D空間を駆け回りつつ、敵キャラを破壊しまくる、それがこの「ディスラプター」のだいご味なのだ。それぞれのステージにはノルマも用意されているので、各任務もメリハリあるものになっている。また、プレイヤーには、標準装備された武器以外に、特殊な超能力「サイオニック・パワー」が与えられていて、それらを上手く使って敵を吹っ飛ばす気持ちよさはタダモノではないぞ。この興奮は、PSユーザー全員にぜひ味わってもらいたいな。

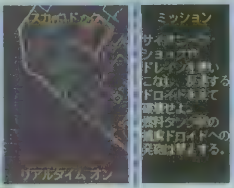
▲ムービーもハイクオリティ。よく練られたストーリーが、ゲームを一層盛り上げてくれる。

◀こちらに攻撃してくるアンドロイド。ちなみに、コイツを倒した後には、スクラップと化した残骸が残る。

▲すぐ目前に泥沼があるのに注目。敵キャラに気をとられ、落ちてしまわないように注意！

ユーザーフレンドリーな設計

3Dゲームですぐ迷ってしまう人や、酔いやすい人もご安心。このゲームには、そんな人に配慮したシステムも完備されているのだ。



▲マップ画面はいつでも呼び出せる。これなら迷う心配もない。

◀日本版では「カメラ・スウェイ」を調節することで移動時に生じる画面の揺れを抑えられる。

心震える壮大なドラマがプレイヤーをトリコにする！

鈍色の攻防 32人の戦車長

ジャンル	SLG
メーカー	シャングリ・ラ
発売日	2月28日
価格	¥6,400
対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)

いざ、母国の平和を取り戻せ！

これほどマニアックなリアルタイムSLGがあっただろうか？ 思わず、そう考えてしまうほど、この『鈍色の攻防』は設定が凝っているのだ。注目の戦闘シーンにはSTGの要素が組み込まれていて、砲塔の部分と左右のキャタピラの操作が別々になっているなど、マニアも唸らせる作りになっているぞ。さらに、登場するすべての戦車は実際のデータからモデリングされていて、ナントその数68種。車種によって、移動速度、各部装甲値、装甲貫通率などの細かい設定があり、本格的な戦車SLGを体験できるぞ。

▲戦闘中でも常にマップを見ることができる。このときはゲーム内の時間は進まないのでご安心。

◀戦闘はリアルタイムの戦車バトルなのだ！ 常にレーダーで全方向の敵を確認し、戦況を把握しておこう。

▲ステージ間のデモシーン。兵器やコスチュームを見てくれれば、開発者の凝りようが伝わるはず。

飽きのこない展開がイカスのだ

クリアしたミッションの戦局によってシナリオが分岐し、さまざまな展開が用意されているのだ。さらに、登場人物に細かい設定がほどこされていて、リアルな人間関係も楽しめるぞ。

▼190人の登場人物には、しっかりと性格の設定がされている。

▲行動の選択によって、この先のゲーム展開もガラリと変わる。

©1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source code: ©1996 Insomniac Games, Inc. All rights reserved. Disruptor and the Disruptor logo are trademarks of Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved.Disruptor is distributed by Interplay. ©1997 Shangri-La

新新なアイデアがいっぱいの新感覚STG
MetaPhList メタフリスト μ.X.2297

ジャンル	STG
メーカー	A.D.M
発売日	1月31日(発売中)
価格	¥6,300(2枚組)
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マウス

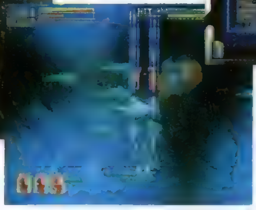
360°全方向の攻撃が可能!

▲ムービーでは、作品の雰囲気を壊さないために吹き替えではなく字幕を採用している。

「MetaPhList」には、斬新なシステムがたくさん盛り込まれている。たとえば、このゲームではL1・R1ボタン等で照準の位置を操作して360°全方向が攻撃可能になっているのだが、照準の操作はマウス(2Pコントローラ端子に差す)で行うこともできるのだ。マウスを使えば、一瞬で攻撃方向を決定できるぞ。また、惑星マップで次の攻撃地を選んでそこを制圧し、自分のエリアを広げるという戦略SLG的な要素も用意されているのだ。

▲耐久力のある巨大な敵キャラもたくさん登場。激しい戦闘が繰り広げられるのだ。

▶ステージクリアでシナリオが進行。次に制圧したい惑星は自分で選べる。

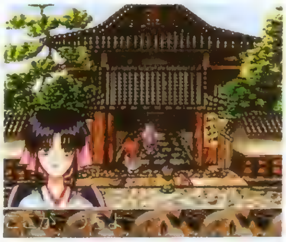

◀戦う場所は、海中などいろいろ用意されている。敵キャラもステージに合ったものが登場するぞ。

大人気作品「るろうに剣心」のRPGがPSに登場!
るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編

ジャンル	RPG
メーカー	SCE
発売日	春予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

剣心たちと冒険に旅立とう

コミックやアニメで大人気の「るろうに剣心」が、RPGになってPSに登場! プレイヤーはオリジナルキャラの聖(ひじり)または輝(ひかる)となり、「るろうに剣心」の世界を剣心たちとともに冒険するのだ。フィールド移動中はキャラがSDになっているが、戦闘時は原作やアニメと同じ頭身になるぞ。また、各キャラの攻撃方法も、剣心は逆刃刀、左之助は拳など、原作に忠実な設定になっている。原作ファンも納得の、剣心や左之助たちの華麗な戦いぶりが拝めるのだ。

▼原作やアニメでおなじみのキャラも登場。ゲームを盛り上げてくれるのだ。


▲戦闘は、1対1の形式で行われる。システムは、コマンドを選択して剣心たちの次の行動を決めるというものだ。

▼フィールドはSDキャラで移動。冒険の舞台も町や山など豊富にあり、それぞれに困難が待ち受けているぞ。

日本プロテニス協会によるデータ監修ソフト
LOVE GAME'S わいわいテニス

ジャンル	SPG
メーカー	Tears
発売日	2月14日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マルチタップ(最大4P可)

テニスの世界ランキング1位を目指せ

このテニスゲームには、世界一になるまでの道のりを歩む「ストーリーモード」、気軽に対戦を楽しむ「VSモード」、そして、オリジナルキャラを作る「エディットモード」が用意されている。日本プロテニス協会が監修しただけあって、登場選手のデータや、選手のフォームのリアルさなどはバッチリ。コート数も20種類以上とかなり豊富だ。

◀コートチェンジ時にも、選手がほほえましい姿をみせてくれる。

アメリカで人気を博したRCGがついにPSに登場!
NASCAR RACING ナスカーレーシング

ジャンル	RCG
メーカー	シエラ・パイオニア
発売日	5月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)

腕と度胸で過激なレースを制しよう

アメリカで高い評価を受けたRCGがPSに登場する。この作品の特徴は、ゆるやかなコーナーと直線で作られたシンプルなコースでレースが行われ、コーナーリングのラインどりがタイムに大きく影響してくるということ。ゲームにはマシンセッティングなどのSLG的要素もあるが、車の操作のみを楽しめるモードも用意されているぞ。

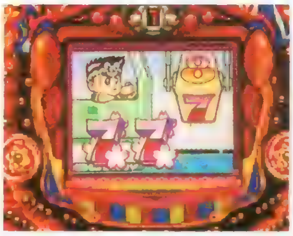
◀迫力満点のレースシーンでは、度胸もないと勝てないぞ。

人気機種のデータも網羅したパチンコソフト
Parlor! PRO パーラープロ パチンコ実機シミュレーションゲーム

ジャンル	ETC
メーカー	日本テレネット
発売日	4月下旬
価格	¥5,200
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

実在の機種をリアルにシミュレート!

「パーラープロ」は、パチンコをとことんリアルにシミュレートした、本格的パチンコソフトだ。遊べる機種は、ロングセラーが続く「CRギンギラパラダイス」と、人気沸騰の「CR大工の源さん」の2台。ソフトには、パチプロの生活を描いた「炎の7日間モード」や、各台のデータを完全網羅した「攻略モード」などが用意されているぞ。


◀人気機種の「CR大工の源さん」も思う存分楽しめる。

"SFファンタジックアート"と銘打たれた大迫力のグラフィックに注目!
X2

ジャンル	STG
メーカー	カプコン
発売日	3月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	2P可

強力な武器で敵キャラを撃ちまくれ!

この「X2」最大の特徴は、おどろおどろしくも美しい、"SFファンタジックアート"と銘打たれたグラフィック。また、自機には、メガボム、ホーミングミサイル、レーザーなどの強力な武器が搭載可能で、これらの武器で敵を一掃するのが非常に爽快なのだ。STGファンならハマること間違いなしの1本だぞ。

◀グロテクスな敵キャラと背景が新感覚の世界観を作り出している。

©A.D.M ©和月伸宏/集英社・フジテレビ・ソニー ピクチャーズ ©Sony Computer Entertainment Inc. ©Tears・Ichikawa SoftWare 1996/©JPTA 1996/©ANCIENT 1996 ©1996 Sierra On-Line,Inc. ©1997 Sierra Pioneer Inc. ©三洋物産 ©IREM CORP/TELENET JAPAN 1997 ©1997 Team17 software Ltd. ©1997 Ocean Software Ltd. All rights reserved.Distribution by CAPCOM CO.,LTD.

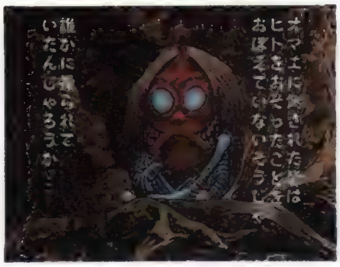
西洋妖怪VS日本妖怪、はたして生き残るのはどっちだ？

水木しげるの妖怪武闘伝

ジャンル	対戦ACT
メーカー	KSS
発売日	4月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

妖怪界の平和を守るのはキミだ!!

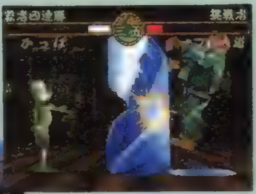
登場するキャラクターが全員〝妖怪〟という一風変わった３Ｄ対戦ＡＣＴの登場だ。「ゲゲゲの鬼太郎」の原作者でもある水木しげる氏デザインの妖怪たちを操り、妖怪界の平和を守るため、襲い来る謎の西洋妖怪たちを倒すのがゲームの目的なのだ。妖怪ならではの奇抜な技の応酬が画面狭しと炸裂するぞ。さらに妖怪たちの声には、今超人気の宮村優子（雪ん子）をはじめ、犬山犬子（かっぱ）、置鮎龍太郎（鬼）、郷里大輔（一つ目入道）など、豪華声優陣を起用。怪しく激しく〝水木ワールド〟が展開するのだ。



▲ゲームの途中に挿入されるデモ画面は、いかにも水木しげるの〝妖怪ワールド〟そのもの。

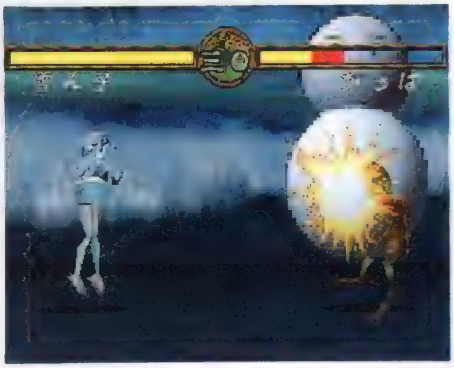
不気味で華麗な一発逆転技も!!

各妖怪は、ピンチになって体力ゲージが点滅しているときに限り、一発逆転も可能な超必殺技を使うことができるのだ！

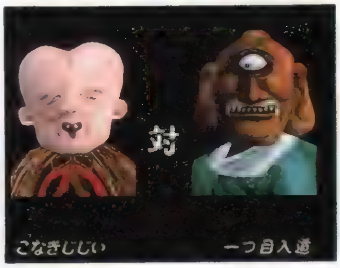


▲かっぱのように一撃のダメージが大きい技をくらわすタイプの妖怪もいれば……。

◀カラス天狗のように、無数のパンチやキックを浴びせる〝乱舞技〟タイプもいるのだ。



◀カンタンなコマンド入力で、派手なものからユニークなものまで、多彩に技を繰り出すことができるぞ。



▲もちろん「VSモード」もあるから友だちとの対戦も可能。それにしても怪しすぎる……。

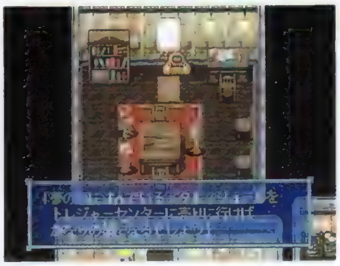
謎のパンタラッサをめぐる熱き人間ドラマに注目!!

DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～

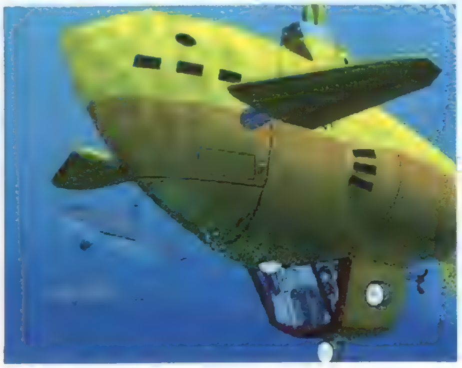
ジャンル	AVG
メーカー	タカラ
発売日	3月予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

海底冒険AVGがPSに登場!!

研究調査中に行方不明になった海洋学者の父を捜すため、誕生日に父からプレゼントされた潜水艇に乗り込む主人公クリス。父の研究対象であった〝海底宮パンタラッサ〟を唯一の手がかりにして……。これが「DEEP SEA ADVENTURE」の導入部分だ。プレイヤーはクリスとなって潜水艇を操り、父を捜し出すのが目的。ゲームは、ＡＣＴ要素もある潜水艇での３Ｄパートと、物資の補給や情報収集などを行う２Ｄパートに分かれていて、この２つのパートを行き来しながらテンポ良く進んでいく。飽きさせない展開が魅力だぞ。



▲２Ｄパートでは、人と話して情報を収集するほか、潜水艇を強化していくこともできるぞ。



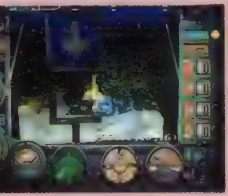
◀オープニングムービーの一カット。このような鮮やかなムービーが、ゲーム中にも多く挿入されている。

▲ゲーム序盤の３Ｄパートは、お金になる資材を入手するのがメインになる。

潜水艇の操作がカギを握る!!

このゲームでは潜水艇の操作が非常に重要。本編が開始される前には、〝お試しコース〟が用意されているので、ここで操作感をバッチリつかんでおく必要があるぞ。

▼コックピット画面に切り替えて資源を回収するのだ。



▲指示された通りにすれば、自然と操作が覚えられるぞ。

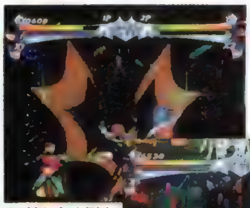
 ©1997 水木プロ／KSS ©TAKARA CO.,LTD 1997

アメリカンハイパーアクションついに日本上陸!

バットマン フォーエヴァー ジ・アーケードゲーム

ジャンル	ACT
メーカー	アクレイムジャパン
発売日	2月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P可

悪党どもに明日の光はなしっ!



◀「バットマン」の強力なスペシャルアタック! このあと稲妻がはしり画面がフラッシュする。

▶敵を多く倒すと、面クリア時に、"クライム・バスター・ボーナス"がついて、使用キャラがパワーアップする。

▲プレイヤー選択画面。「俺を選べ!」と言わんばかりの2人のヒーローが、マントをなびかせ回っている姿は、超カッコイイ!

▲悪党どもが巣くう暗黒大都市ゴッサムシティーに、バットモービルで乗り込む勇敢なヒーロー。

映画、「バットマン フォーエヴァー」をベースにしたアメリカンヒーローACTがPSに登場だ。プレイヤーは闇の戦士「バットマン」か、若きヒーロー「ロビン」となって、暗黒大都市ゴッサムシティーに巣くう悪党どもを、滅ぼすべく戦うのだ。画面は映画の世界観を忠実に再現したグラフィックで構成されていて、暗黒大都市ゴッサムシティーの雰囲気もバッチリ! 敵キャラクターなどの動きも、なかなか魅力的に仕上がっているので期待して続報を待っていてほしい。

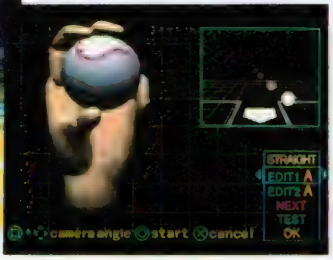
全国の高校野球ファンの人や、これからファンになる人にも贈る「甲子園」シリーズ第5弾が登場

甲子園V

ジャンル	SPG
メーカー	魔法株式会社
発売日	3月28日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) 2P対戦可

我が青春よ、甲子園にとどけ!

◀試合が行われている時間帯によって、夕暮れや、ナイターなど状況が変化するぞ。



▲"投球エディットシステム"ではピッチャーのボールのにぎり方など細かく設定できるぞ。

「甲子園」シリーズの第5弾にあたる今作品だが、それはもう高校野球ファン涙ものの仕上がりになっているぞ。まず、注目なのが今作品で初の試みである"投球エディットシステム"だ。"フォームエディット"では、ピッチャーの投球フォームを、頭、手、ひじ、足腰などの動きを操作して、オリジナルの投球フォームを設定でき、さらに、"にぎりエディット"で、ボールをにぎるときの指の開きや、深さなどを各球種ごとに設定できるのだ。このほかにも、選手の名前や、ユニホーム、背番号、などのエディットモードがあるので、自分の思い通りの選手を作成して楽しめそうだぞ。

▲全国4089校の中に、キミの通った高校の野球部はあるかな?

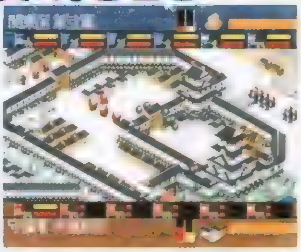
仮想戦国歴史SLG『GE・TENⅡ』

GE・TENⅡ 大海信長伝・下天

ジャンル	SLG
メーカー	アイマックス
発売日	4月上旬予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

歴史を動かし世界を変えるSLG

1991年にパソコンゲームで発売され、大ヒットとなった仮想戦国歴史SLG「GE・TEN」の第2弾、「GE・TENⅡ」がついにPSに登場するぞ。このゲームの目的は、キミが「織田信長」となって、1585年頃からの日本史を動かし100年以内に、すべての国家と同盟関係になることだ。キミの野望は、どこまで達成できるかな?



◀歴史を変えるのも、歴史をたどるのも、決断はキミしだいだ。

エキサイティング・シューティング・レースゲーム! 邪魔するヤツを爆破し、リミット内にゴールせよ

インパクト レーシング

ジャンル	RCG
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	4月予定
価格	¥6,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

浮かぶ言葉は破壊、爆破、ゴール

この「インパクト レーシング」は、レーザーやミサイルを装備した6車種の中からタフな車を選び、視界に入るライバル車を手当たりしだいに爆破し、タイムリミットまでにトラックを周回すると言う超破壊的なRCGだ。レース中に爆破したライバル車からパワーアップアイテムを奪えば、さらに過激なレースを楽しめること間違いなし。

◀コースを走るRCGの爽快感は、3D処理によって実現されている。

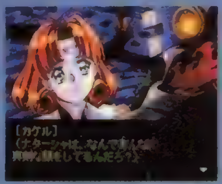
NOW ON SALE

ついに「FFⅦ」登場! キミはもう買ったかな?

1月31日〜2月13日

この号が発売されている間にリリースされるソフトを紹介していくこのコーナー。まず1月31日には、みなさんお待ちかねの、超大作RPG「ファイナルファンタジーⅦ」、迫りくるブロックを消していく「I.Q〜インテリジェントキューブ」、アメリカンマーブルヒーローが活躍するACT「アイアンマン/XO」、SF宇宙空間を舞台にしたSTG「MetaPH-List〜u.X.2297」、映画「スター・ウォーズ」の世界をテーマにした「スター・ウォーズ ダークフォース」、雀士の打ち筋をプログラムできる「プロロジック麻雀 牌神」、西陣のパチンコ台5機種を収めた「西陣パチンコ天国vol.1」、4タイプの違った車が選べるRCG「BURNING ROAD」の8本。そして2月7日には、不気味な雰囲気がいっぱいのAVG「厄痛〜呪いのゲーム〜」、パソコンの人気シリーズRPG「ドラゴンナイト」の最新作「ドラゴンナイト4」、この2本が発売される。今回の注目ソフトは、やはり「ファイナルファンタジーⅦ」と「ドラゴンナイト4」だろう。幅広い年齢層をターゲットにした、斬新なパズルACT「I.Q〜インテリジェントキューブ」も、チェックしてもらいたい作品だ。

◀感動の「FFⅦ」ぜひキミの手でプレイしてくれ。



▶美少女ゲームの火付け役的ソフト「ドラナイ4」。

総本数	10本
総購入価格	59,500円

DC Bullet Logo, BATMAN and all related charactors, names and indicia are trademarks of DC comics.©1996 All rights reserved.©1996 Acclaim Entertainment, Inc. Developed by Iguana Entertainment. © 1997 魔法株式会社 © 1996 Funcom Dublin Ltd. and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. All rights reserved.© 1997 I'MAX © 1993 Hokusho

NEXT WAVE
ネクストウェイヴ？

アトラスだから
アトラスなので
アトラスに注目です

今回のピックアップ

株式会社

アトラス

ATLUS

『女神』シリーズで見せるシリアスな面と、『豪血寺』の歌詞に満ちあふれたギャグセンス。はたしてどちらがアトラスの真の姿なのか？　って、両方なんでしょうね、きっと。

年末年始も、やっぱりアトラスでした

女神異聞録ペルソナ

96年とアトラスといえば、やはりこれ

本誌での連載攻略も大好評のうちに終了した『ペルソナ』。96年のアトラスを、というよりもPSを代表する1本だったといっても過言ではないでしょう。敷居は低くなって手は出しやすくなったが、実際にプレイしてみると奥の深さは従来通り。

とにかくアトラスというメーカーは、なんだかオモシロイ。いや、そうとしか書きようがないんだけど。

先にも書いたように、思いっきりシリアスな一面と、頭が痛くなるような（失礼！）ギャグセンスを合わせ持ったソフトメーカーは、アトラスしかないと断言できてしまうほどだ。

そんなアトラスだけに、年末年始に発売されたソフトも、やっぱり個性派ぞろい。それぞれのジャンルのファンをしっかり納得させながら、どこかズレた楽しみが満載されているのだ。今からでも全然遅くないぞ。ぜひキミ自身の目で手でプレイして、そしてゲーマー魂で感じてほしい。

でも、ね？　実は…

プリクラ

ではないでしょうか？

ゲームファン以外の人には『女神』の！　というよりも、最近は『プリクラ』のアトラス！　といった方が通りがいいかもしれない。もう2年ほど前になるが、この試作機を初めて見たときから「コイツは絶対ヒットする！」と思ってましたよ、アタシは（誰だ？）。先日は子どもと撮りましたし（だから誰だ??）。

▶キャラ[illegible]されテーマソングは必[illegible]快な[illegible]系も大きな魅力[illegible]豪血[illegible]一族2ちょっとだ[illegible]說。

◀[illegible]スクロールSTG[illegible]両社のいい関係を示す[illegible]種のできもなかなかの[illegible]ライカーズ1945」

アトラスは…

©ATLUS ALL RIGHTS RESERVED

なぜかいつもちょっとちがう!

ちょっとちがう
恋愛SLG

BLOODY BRIDE

いまどきのバンパイア

たとえば こんなところ **主人公の設定がやっぱりアトラス!!**

主人公が魔族、しかもバンパイアで、でもって人間の花嫁(?)を探しにやってくるという設定が、いかにもアトラスらしい。もちろん『女神』シリーズとは何の関係もないのだが、その特異な設定を、ゲーム展開に生かし切る手腕はさすが。まだプレイしていないという人は、ぜひプレイしてほしい。意外なまでにグイグイ引き込まれるのだ。

なんかハマる……

一度プレイしはじめると、何故かやめられなくなるから不思議。設定もさることながら、ストーリーも○。

キャラクターデザインは **高河ゆん!!**

◀グラフィックのクオリティはそうとう高いぞ。

ちょっとちがう
街道RCG

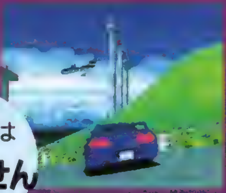
峠MAX
最速ドリフトマスター

たとえば こんなところ **峠をひたすら走る!!**

実車に極めて忠実なマシン性能と、実際の街道、しかも峠が舞台というだけあって、ギアチェンジが非常にアツイRCG。PSのRCGとしては、最多のギアチェンジ回数を誇るのではないだろうか? しかし、それをきっちりゲームにしてしまうのがアトラスのすごいところ。そういえばTV-CMは非常にPSらしいノリだったのだが、ダジャレにアトラスらしさが感じられたかも(笑)。

ギアチェンジがアツイのだ!!

実車の感覚をできるだけ忠実に再現するだけでなく、運転手がグラフィックで表示され、しかもハンドルまで切るというこだわりも見られる。実車の感覚が生きているので、ハンドル型コントローラでのプレイがオススメ。



陶芸では **ありません**

ちょっとちがう
対戦格闘

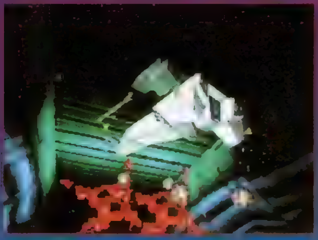
ヘヴンズゲート

たとえば、こんなところ **キャラの設定とカベ**

隠れキャラにあのクララが登場する、対戦格闘アクション。前後左右天地全面を囲むカベを利用した必殺技があったりして、かなり奥深い。

ちょっとちがう
3DSTG

ガレオス



たとえば、こんなところ **スピード感と謎の…**

スピード感、謎ともに、意外に素直な3DSTG。アトラスのタイトルにしては珍しく、3DSTG入門ソフトとして最適かも。

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

12月16日〜12月30日

やはりRPGの時代が到来したのか!? 大健闘の『ワイルドアームズ』に時代の変化を感じる……そして『FF』へ……

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名	下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント
1	—	新スーパーロボット大戦	バンプレスト/96年12月27日/S・RPG/42568
2	—	ワイルドアームズ	SCE/96年12月20日/RPG/27204
3	—	ソウルエッジ	ナムコ/96年12月20日/対戦ACT/22471
4	1	レイジレーサー	ナムコ/96年12月3日/RCG/12618
5	—	新日本プロレスリング　闘魂烈伝2	トミー/96年12月20日/SPG/12557
6	2	FORMULA 1	SCEI/96年12月13日/RCG/11828
7	—	BASTARD!!—虚ろなる神々の器—	集英社・セタBASTARD!!製作委員会/96年12月27日/RPG/10332
8	6	クラッシュ・バンディクー	SCE/96年12月6日/ACT/9371
9	3	チョロQ　Ver.1.02	タカラ/96年12月6日(BEST)/RCG/9196
10	9	クロックタワー2	ヒューマン/96年12月13日/AVG/9135
11	—	ロックマン8　メタル　ヒーローズ	カプコン/96年12月17日/ACT/8256
12	5	アークザラッドII	SCE/96年11月1日/RPG/7552
13	—	闘神伝3	タカラ/96年12月27日/対戦ACT/6783
14	8	アークザラッド	SCE/96年7月12日(BEST)/RPG/6289
15	10	ぷよぷよ通決定盤	コンパイル/96年11月15日/PZG/6059
16	4	パラッパラッパー	SCE/96年12月6日/ETC/5529
17	7	金田一少年の事件簿　悲報島新たなる惨劇	講談社/96年11月29日/AVG/4664
18	14	バイオハザード	カプコン/96年3月22日/AVG/4458
19	13	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	コナミ/96年11月22日/SPG/4050
20	12	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト/96年11月29日(BEST)/S・RPG/4023

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名	下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント
1	6	サガ　フロンティア	スクウェア/3月予定/RPG/15246
2	8	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア/春予定/S・RPG/4672
3	5	同級生2	バンプレスト/3月予定/AVG/4426
4	12	ドラゴンナイト4	バンプレスト/2月7日/SLG/4241
5	2	バイオハザード2	カプコン/夏予定/AVG/4107
6	17	ダービースタリオン(仮)	アスキー/春予定/SLG/3934
7	11	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル/2月21日/STG/2623
8	4	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ/97年予定/RPG/2377
9	10	リアルロボット戦線	バンプレスト/97年予定/S・RPG/2295
10	20	ブシドーブレード	スクウェア/3月14日/対戦ACT/1721
11	—	魔法少女プリティーサミーpart2　IN the Earth	パイオニアLDC/3月14日/AVG/1393
12	7	ときめきメモリアルSelection　藤崎詩織	コナミ/3月27日/ETC/1311
13	9	セイバーマリオネットJ　BATTLE SABERS	バンダイビジュアル/3月予定/対戦ACT/1230
14	—	スーパーロボットシューティング	バンプレスト/3月予定/STG/1148
15	15	メルティランサー2	イマジニア/春予定/SLG/976
16	14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK/春予定/対戦ACT/902
17	—	チョロQ2	タカラ/2月21日/RCG/738
18	—	ブレス・オブ・ファイアIII	カプコン/未定/RPG/656
19	13	NOëL 2(仮)	パイオニアLDC/未定/???/574
20	—	三國志V	光栄/2月14日/SLG/492

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名	下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント
1	1	女神異聞録ペルソナ	アトラス/96年9月20日/RPG/7787
2	2	バイオハザード	カプコン/96年3月22日/AVG/7276
3	4	アークザラッドII	SCE/96年11月1日/RPG/7021
4	—	新スーパーロボット大戦	バンプレスト/96年12月27日/S・RPG/5106
5	7	レイジレーサー	ナムコ/96年12月3日/RCG/3574
6	8	鉄拳2	ナムコ/96年3月29日/対戦ACT/3447
7	6	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト/96年1月26日/S・RPG/3064
8	3	エターナルメロディ	メディアワークス/96年11月22日/SLG/2936
9	15	ストリートファイターZERO2	カプコン/96年8月9日/対戦ACT/2425
10	5	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ/95年10月13日/SLG/1915
11	13	アークザラッド	SCE/95年6月30日/S・RPG/1787
12	12	幻想水滸伝	コナミ/95年12月15日/RPG/1660
13	—	ワイルドアームズ	SCE/96年12月20日/RPG/1532
14	—	ポポロクロイス物語	SCE/96年7月12日/RPG/1404
15	—	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング/96年11月15日/SLG/1021
16	—	新日本プロレスリング　闘魂烈伝2	トミー/96年12月20日/SPG/766
17	—	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ/96年9月27日/PZG/638
18	19	リッジレーサー　レボリューション	ナムコ/95年12月3日/RCG/511
19	—	スマッシュコート	ナムコ/96年9月6日/SPG/383
20	9	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス/95年12月29日/SLG/255

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	1	サクラ大戦	11	15	エネミーゼロ
2	3	スレイヤーズ	12	17	不思議のダンジョンシリーズ
3	4	魔装機神	13	9	下級生
4	13	聖剣伝説シリーズ	14	11	ファイターズ・メガミックス
5	7	新世紀エヴァンゲリオン	15	19	ラングリッサーシリーズ
6	5	ワンダープロジェクトJシリーズ	16	20	イースシリーズ
7	6	X-MEN VS STREET FIGHTER	17	—	鉄拳3
8	18	天外魔境シリーズ	18	—	マリオカート64
9	16	電脳戦記バーチャロン	19	14	サムライスピリッツ天草降臨
10	8	ファイアーエムブレムシリーズ	20	—	スーパーロボットスピリッツ

ランキング・チェック!!

予測通りというか、年末の目玉商品となった『新スーパーロボット大戦』『ソウルエッジ』『闘魂烈伝2』あたりが順調な売れ行きを示した。しかし、この年末年始、思いっきり順調に出荷された本体に比べて、ソフトは2年連続で地味ではないものの、いささかハデさには欠けるラインナップになったように感じたが、どうだろう？

さて、今回注目したいのは『ワイルドアームズ』。発売日決定も唐突だったし、そのために発売前の情報公開も決して十分とは言えなかったと思うのだが、見事『ソウルエッジ』を押さえて売り上げランキング第2位に輝いた。さらにそれだけにとどまらず、読者人気ランキングでも初登場第13位にランクインしている。やはりPSもRPG全盛の時代を迎えつつあるのだろうか。その尖兵が『ワイルドアームズ』であり、そして本格的にその幕開けを告げるのが『FFVII』という図式が考えられなくもない（前評判1、2位もスクウェアのRPG）。まぁ、そのこと自体は決して悪いことではないのだが、かつてSFCで見られたようなRPGの粗製濫造だけは、絶対に避けていただきたいところだ。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

©エニックス

PS移植化計画 Ver.2.0

今回、文字が多めでございまーす。なぜならPSで『ドラクエ』の新作を発売されるエニックスの総特集だからでーす。いつもよりさらに濃くなっておりまーすっ（お染めBro.）。

祝！ エニックス参入記念 ソフト総ざらいの巻

下の表は、エニックスが過去にＦＣ、ＳＦＣ、Ｎ64で発売したソフトの全リストです（'97年１月末現在）。ちなみにＦＣとＳＦＣ、どちらでも発売されている『ドラクエ』シリーズは、ＳＦＣのみの掲載。また、一口コメントの★印は、担当の個人的オススメ度（５つ★が最高）です。もちろん、エニックスは、ほかにもパソコンやＧＢでゲームを発売されていますが、今回はページの都合上、ＴＶゲームに限定ってことにいたしました。ごめんなさいねぇ。

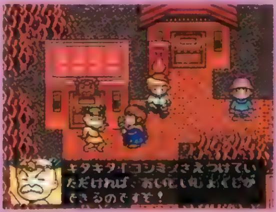
▲今回はＦＣ、ＳＦＣ、Ｎ64のみ扱っております。写真は「Ｊ２」。

これが出たらとってもうれしいの♥

さて、PSに出して（移植して）ほしいゲームで、まず挙げられるのは『ドラクエ』シリーズですが、これは下にまかせるってことで、ここではそのほかのソフトを挙げましょう。

まずは「魔法陣グルグル」ですね？　お客さま。…担当の趣味まる出し（笑）。しかしですね、PSの動画再生能力をフル活用したビジュアルシーンが随所に流れたりなんかしたら、もうそれだけでファンは欲しくなると思うのですが。あと、戦闘中うるさいくらいククリが喋ってくれたり、ポリゴンでキタキタ踊りが完全再現されたら……いいですねぇ（笑）。

あとは、メチャクチャ喋りまくる「ワンダープロジェクト」シリーズとか、グラフィック、音楽などすべての面でパワーアップした『ポートピア』なんかもうれしいです。あ、そうそう、マップやライバルキャラをたくさん追加した『いたスト２』なんかも欲しいですね。…なんか、挙げていったらキリがないので、この辺にしておきましょう。夢は広がります。



▲ぜひともビジュアルシーンなど追加してほしい『魔法陣グルグル』。

▲「ワンダープロジェクトＪ」などもＰＳ向きと思うのですが…。

▲ＴＢＬの名作といわれる「いたスト２」もぜひＰＳ化してほしい作品の１つ。

右表内には「46億年物語」（SFC、'92年12月21日発売）と「エルナード」（SFC、'93年４月23日発売）が入っていませんが、これは発売メーカーがゲームプラン21で、販売メーカーがエニックスのためです。ちなみにパソコンの「46億年物語」の発売メーカーはエニックス……って、なんか複雑（笑）。

ゲームタイトル	ジャンル	メディア	一口コメント
アクトレイザー	A·RPG	SFC	'90年12月16日発売。横スクロールＡＣＴ面で魔物と戦い（難易度高し！）、クリエーション面で人々を導きつつ町を発展させていく。古代祐三氏の音楽が秀逸。★★★★
アクトレイザー２～沈黙への聖戦～	ACT	SFC	'93年10月29日発売。「アクトレイザー」の続編だが、クリエーション面がなくなり、横スクロールＡＣＴのみの構成となっている。★★★
いただきストリート２～ネオンサインはバラ色に～	TBL	SFC	'94年２月26日発売。多人数プレイが楽しいＴＢＬ。スゴロクの要領でマップを進みながら、株や物件を売買して資産を増やしていく。音楽はすぎやまこういち氏。★★★★★
ガイア幻想紀	A·RPG	SFC	'93年11月27日発売。ピラミッドや万里の長城などの古代遺跡が舞台。アイテム選択画面などのシステム面が、遊びやすいようにいろいろ工夫されている。★★★★
ソウルブレイダー	A·RPG	SFC	'92年１月31日発売。見下ろし型のアクション面で、魂を解放すると町ができていく。隠れた名作といってもよいが、パッケージがちょっとダサダサなのが悲しい（泣）。★★★★
ジャストブリード	S·RPG	SFC	'92年12月15日発売。６人で構成された部隊を操って、モンスターにさらわれた司祭を助ける旅をしていく。カーツ佐藤氏がゲームデザインを担当している。★★★
樹帝戦記	SLG	SFC	'93年８月27日発売。精霊魔法をかけられた植物兵器ジュネを指揮し、旧世界を破滅させた機械魔導兵と戦っていく。戦闘では臨場感あるアニメシーンが流れる。★★★
常勝麻雀　天牌	TBL	SFC	'95年９月29日発売。実在のプロ雀士12人が登場。彼らと麻雀を打つほかにも、雀力判断や観戦などのモードが用意されている。サテラビューにも対応（泣）。★★★
スターオーシャン	RPG	SFC	'96年７月19日発売。主人公たちが必殺技名や魔法名を喋りまくるのが一番の特徴。また、特殊能力などが非常に細かく設定できる。★★★
スラップスティック	RPG	SFC	'94年７月８日発売。発明家が主人公で、ストーリーは発明したアイテムによって展開する。また、戦闘には主人公が作ったロボットが参加し、自分は参加しない。★★★
ダークハーフ	RPG	SFC	'96年５月31日発売。人類を滅ぼそうとする魔王、それを阻止しようとする勇者、その双方を操作する。使用キャラによって戦闘システムが変わるのが特徴。★★★
天地創造	A·RPG	SFC	'95年10月20日発売。地球上のあらゆる生物を再生し、地球を復興させるのが目的。キャラデザインは、マンガ家の藤原カムイ氏が担当。★★★★
ドアドア	PZG	FC	'85年７月18日発売。襲いかかる魔物（といってもかわいい）をドアにおびき寄せ、ドアの外に出すのが目的。中村光一氏は、この作品でゲーム業界に入った。★★★
南国少年パプワくん	ACT	SFC	'94年３月25日発売。パプワくんの友だち「シンタロー」を操作し、敵を倒していく横スクロールＡＣＴ。ちなみに敵は原作通り、日本各地の名産品がモチーフ。★★★
熱血大陸バーニングヒーローズ	RPG	SFC	'95年３月17日発売。同じ時間軸上に存在する４つのストーリーをプレイできるのが特徴。各ストーリーには、主人公が２人ずつ用意されている。★★★
ハーメルンのバイオリン弾き	ACT	SFC	'95年９月29日発売。ハーメルを操作して、サブキャラのフルートが動けるように道を作りながら敵を倒していく横スクロールＡＣＴ。★★★
ブレインロード	A·RPG	SFC	'94年１月28日発売。９種類の妖精と共に、剣やブーメランなどの武器を使って冒険を繰り広げていく。ダンジョン内は複雑で、ＰＺＧの要素がある。★★★
ポートピア連続殺人事件	AVG	FC	'85年11月29日発売。家庭用機で初めて「ばしょいどう」や「はなしをきく」などのコマンドが登場した本格派ＡＶＧ。★★★
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	RPG	SFC	'93年12月18日発売。ＦＣ「Ⅰ」「Ⅱ」がこれ１本で遊べる。しかし特筆すべきは、ＦＣのパスワード方式からバッテリーバックアップ方式に変更されたこと。★★★★★
SFCドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ	RPG	SFC	'96年12月６日発売。ＦＣ「Ⅲ」のリメイク。しかしながら、すごろく場や性格システムなど新たな要素が追加され、システムも遊びやすく変更されている。★★★★★
ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち	RPG	FC	'90年２月11日発売。シリーズ初の章仕立て、味方パーティにＡＩの導入など、意欲的に新しい要素が盛り込まれた作品。この作品から物語は新シリーズへ突入した。★★★★
ドラゴンクエストⅤ　天空の花嫁	RPG	SFC	'92年９月27日発売。ＳＦＣ初の「ドラクエ」。今までのシリーズでは敵でしかなかったモンスターを仲間にして冒険できるのが特徴。★★★★
ドラゴンクエストⅥ　幻の大地	RPG	SFC	'95年12月９日発売。自由に職業が変えられ、しかもその職業ごとに「とくぎ」があるのが特徴。また、戦闘中のアニメーションも多彩になった。★★★★
魔法陣グルグル	RPG	SFC	'95年４月21日発売。戦闘中、プレイヤーはククリを操作して、勇者であるニケの援護をするという変わったシステム。原作通りのほんわかした雰囲気で物語が展開。★★★
魔法陣グルグル２	RPG	SFC	'96年４月12日発売。前作の「魔法陣グルグル」よりも初心者向けにシステムが改良された作品。視点も上から見下ろすタイプに変更された。★★★
ミスティックアーク	RPG	SFC	'95年７月14日発売。異世界に迷い込んだ主人公が自分の世界に帰るため、７つの世界のそれぞれにいるアーク（妖精）を探して旅をしていく。★★★
ワンダープロジェクトＪ～機械の少年ピーノ～	C·AVG	SFC	'94年12月９日発売。半人前（それ以下かも？）の機械人形「ピーノ」を一人前にしていく。プレイするほどにピーノがかわいくなってくるショタゲー（笑）。★★★★
ワンダープロジェクトＪ２～コルロの森のジョゼット～	C·AVG	N64	'96年11月22日発売。ピーノよりはちょっとだけかしこい（笑）ジョゼットさんを一人前にしていく。人工人格が搭載されている彼女との会話が重要。★★★★

今までの『ドラクエ』も…ね♥

いやぁ、PSで『ドラクエ』の新作が遊べちゃうなんて、まるで夢のようですね。まぁ、くわしくは８～11ページを見てもらうといたしまして、ここでは「Ⅰ」～「Ⅵ」の移植化計画。

まず考えられるのは、「Ⅰ」～「Ⅲ」の「ロト伝説」と「Ⅳ」～「Ⅵ」の「天空シリーズ」（？）をそれぞれひとまとめにして発売するというもの。…なんか安直ですね（笑）。でも、演出とかをパワーアップすれば十分イケるとは思うのですが……新要素を盛り込んだ（左表内の一口コメント参照）SFC「ドラクエⅢ」のような例もありますし。CD-ROM１枚に１作品入れて、３枚組で発売してくれたら、担当としてはうれしい限りなんですけど。それで値段が¥6,800くらいだと、もっとうれしいんですが（笑）。うんうん、いいですねぇ、実現しませんかねぇ？　贅沢ですか？

あと考えられるのは、メモリーカードを使って、主人公のパラメータを継承できるってのも案外おもしろいシステムかもしれません。また、「Ⅰ」で宝箱を開けたら、「Ⅱ」のアレフガルドには宝が１つもないとか（笑）、そんなストーリーに関わってくる要素があってもおもしろいかも？　なんせPSは外部記憶ですから、こういうことも可能ですしね。

はたまた、ゲーム内のミニゲームを『ポートピア』や「いたスト」、『ドアドア』にするなども、それはそれで楽しい……って、我ながらメチャクチャいってますな（笑）。ごめんなさい。しかしながら、ただ単にベタベタの移植するよりかは、いいかと思っちゃうのは、いけないことなのでありましょうか？　…まったく、移植が決定していないのに気が早いですね（笑）。いやいや、どうも先走ってしまっているようです。とにかく移植の「ドラクエ」より先に、新作の「ドラクエ」ですよね？　期待しています。

実際PSで発売されそうなのは？

やはりPSに移植されるゲームというのは、他機種でもヒットしたものでしょう。これは間違いないハズ。また、安定した人気を保つゲームや、根強い人気があるゲームっていうのも移植される可能性は高いと思われます。例を挙げますと「アクトレイザー」や「いたスト２」、「スラップスティック」「ソウルブレイダー」といったところでしょうか？　私見混じりですけど。

逆に「ドアドア」「ポートピア」などの古いFCの作品は、PSになりにくいと考えられます。もはやゲームシステム自体が古いですし……PS化したとしてもまるっきり別モノになってしまうのでは？　そして、セールス的にイマイチだった作品というのもPSになりにくいハズ。ゲームメーカーも会社ですし、やっぱり移植するなら、ヒットしたゲームを優先するでしょう。ねぇ。

まぁ、エニックスさんのことですし、ユーザーを裏切らない移植をしてくださることでしょう。それまでジッとガマンの子です。

ハガキをください

ど～もですぅ、移植化担当の篠原ともえなんですぅ（偽）。クルクルッ♥　みんなぁ、私のこと好き？　えっ、キライ？　篠原はだぁい好きなのにぃ…。みんなひどいですぅ。クルクル★ミラクル♥　でも篠原はがんばってハガキを1,000枚以上集めてメーカーさんに持っていって移植希望するんですよぉ。イラストハガキもＰ．112からの４色奴隷に載せるんですよぉ。こ～んな私ってだぁい好きなんですぅ♥　クルクルクルクル♥　…すみません。自分で書いているのに、なんかムカついてしまいました。２度としません。クルクルッ♥

PSから一般情報までの早耳ニュースページ

[Vol.40]

電撃 NewsStation

エニックスPS参入&『ドラクエVII』発売決定!

業界の反応を探る!

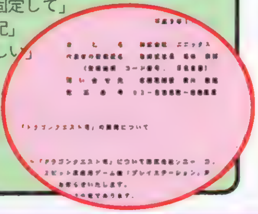
エニックスによる一連の発表がゲーム業界に与える影響とは?

ゲーム界に衝撃!

エニックス参入&『ドラクエVII』をめぐるゲーム業界各界の声、声、声…

関係者&マスコミ&ユーザーは、今回のエニックスの発表をどのようにとらえているのか?

●SCEは?……「PSの特徴を生かしたエニックスさんならではのソフトに期待しています。これを機にPS本体をより量産できる体制の確立につとめていきます」(広報室・清水氏) ●販売店は?……「基本的には大歓迎です。問題は、PS本体の品薄状態の解消法とソフトのクオリティ、それと発売日でしょうかね」(メッセサンオー・稲越氏) ●流通は?……「大歓迎。問屋や販売店の動きは発売日が決まってからになるでしょう。ただ、N64関係の問屋などが、大きなショックを受けているということも事実ですね」(ソフト流通に詳しい業界関係者) ●コンビニ販売は?……「現時点では何とも言えないが、ユーザーの関心がコンビニに向いている今、我々にやらせてもらえたら大変ありがたいですね。期待しています」(デジキューブ、宣伝担当・黒川氏)」 ●新聞各紙は?……「PSの優位が一段と鮮明になってきた」(日本経済新聞)「SCE有利の傾向が強まりそう」(日経産業新聞)「『ドラクエVII』をやるためにPSを買う人も出そう」(朝日新聞) ●ユーザーは?……「新聞では『ドラクエVII』の発売は99年3月(※注)とのこと。待つにはちょっと長すぎ」「『FFVIII』もちょうど同じ頃に出るのでは? それに勝るクオリティになるか不安」「PSの独占状態になったら業界は活性化しなくなる」(以上、ニフティサーブより)「(『ドラクエ』シリーズは)今後はPS以外で出さないでほしい。ハードを固定して」
「ロード時間を短くできるか心配」
「ポリゴンにこだわらないでほしい」
(以上、電撃PS読者)



▶エニックスがマスコミ各社に送った、PSでの「ドラクエVII」開発を伝えるFAX。

1月9日に"PS参入"、1月14日には「ドラクエVII」のPSでのみの発売と、"セガサターン(SS)参入"を発表したエニックス。この一連の発表は、PS、SS、Nintendo64(N64)のシェア争いに大きな影響を及ぼすと見られている。左にまとめたとおり、各分野とも「PS優勢」の見方が強いようだ。しかし「ドラクエVII」の発売まで最低でも1年以上(※注)はかかると予想されるし、SSやN64に対してエニックスがどんなタイトルを供給していくのかも未定。激化する"ハード競争"の結末を語るには、まだ早いと言えそうだ。

◀計1930万本を売り上げた「ドラクエ」シリーズの最新作がPSへ!(写真は「VI」)

東京ゲームショウ'97・春

プレゼント

前回を上回る100社が出展する一大ゲームイベントにペアで20組を招待!

4月5日、6日の2日間、有明の東京ビッグサイトにて開催される「東京ゲームショウ'97・春」。全100社の出展メーカーも発表され、開催に向けて急速に盛り上がっていきそうな気配だ。そして今回その開催を記念して、ペア入場券が本誌読者20組(計40名)にプレゼントされる! 希望者はハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号を明記して、〒104 東京都中央区新川 1-28-4-302「東京ゲームショウ'97・春」チケットプレゼントDPS係まで送ろう。しめ切りは3月24日当日消印有効だ(発表は発送をもってかえさせていただきます)。また、'96年度の優秀ゲームソフトを表彰する話題の「CESA大賞」のノミネート作品は、次号にてお伝えできるはず。要チェックだ!!

主な出展メーカー

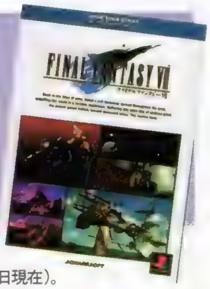
アートディンク/アスキー/アスミック/アトラス/イマジニア/エクシングエンタテイメント/SNK/エニックス/カプコン/光栄/コナミ/コンパイル/ジャレコ/スクウェア/SCE/タイトー/タカラ/トミー/ナムコ/パイオニアLDC/バンダイ/バンプレスト/ヒューマン/ピング/ファミリーソフト/メディアワークス/他(50音順)

▲人気タレント、奥山佳恵さんのデザインによるイベント告知ポスター。

電撃NewsStation —トピックス— TOPICS

限定ガイドブックが全員プレゼントになったワケは?

1月31日、ついに発売された「ファイナルファンタジーVII」。今回のコンビニ予約の目玉となっていたあの「限定ガイドブック」が、"先着"ではなく予約者全員にプレゼントされたってこと、もう知ってるよね。実は1月13日の時点ですでに予約が80万本を突破してしまい、予定の先着77万部プレゼントでは対応できなくなってしまったのがその理由。デジキューブは予約者を150万人と想定し、すぐに大増刷をかけた。でも本当に150万人分で足りたのかな?



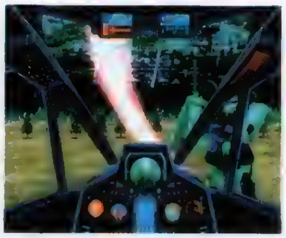
※注:新聞等で報道されているのは「発売日は'99年3月期('98年4月〜'99年3月)が予想される」ということ。エニックスの公式発表は"発売日未定"のまま(1月23日現在)。

セガ×バンダイ

衝撃の合併

セガとバンダイが突然の合併発表！超強力タッグが新会社設立へ!!

さる1月23日夕刻、衝撃的なニュースがゲーム業界ばかりか日本中を駆け抜けた。あのセガとバンダイが、今年10月1日を期して合併することが発表されたのだ。あまりにも突然のビッグニュースにただただ驚かされるばかりだが、注目の新社名は、株式会社セガバンダイ。今回の合併は両社対等な立場で行われるものではあるが、手続き上、セガが存続会社としてバンダイを吸収合併するというかたちがとられるようだ。「ゲーム業界に、また1つ、巨大な可能性を秘めた企業が誕生する、ということではないでしょうか」（セガ、広報・竹崎氏）というコメントが示す通り、セガのゲームに対する高い技術力と開発力、店舗展開のノウハウ、バンダイが持つ人気のキャラクター群や玩具市場での経験とが結びつくことで、これまで日本にはなかった、一種ディズニーにもたとえられるような一大総合エンターテイメント企業が誕生する可能性はある。ただ、残念ながら新会社の具体的な方針や商品発売の予定は、まだ一切発表されていない。『ドラクエVII』のPS発売決定で「PS優位」の風潮が強まっていたゲーム業界に、どのような影響を与えるだろうか？　今後も注目していきたい。



▲バンダイといえば「機動戦士ガンダム」シリーズなどの超人気タイトルを擁するPSのソフトメーカーでもある。今回の発表が、そのバンダイのラインナップ、発売予定にどのような影響を与えるのかについても、現時点では何の発表もされてはいない。何らかの大きな動きが起こるのだろうか？　グループ企業の動向なども含めて、この新会社設立への動きからは、当分、目が離せそうにない。

F-1チーム運営シミュレーション

キャンペーン

アンケートに答えて夢のモナコGP観戦ツアーへ

F1ファンに話題の『F1チーム運営シミュレーション　F-1 GRAND PRIX 1996』のプレゼントキャンペーンが実施中。ソフトに同梱されているアンケートハガキに答えて発売元のココナッツジャパンに返送すると、抽選で2組4名様にフランスで行われる「'97F1モナコグランプリ」の観戦ツアー（5月8日〜5月11日予定）がプレゼントされるのだ。ハズレた人100名様にもスペシャルグッズが当たるとのこと。

▶チーム、スポンサーなどから、マシンのセットアップまで細かく設定していく本格派運営SLGだ。（キャンペーンの応募しめ切りは、3月30日消印有効）

ファイナルファンタジー

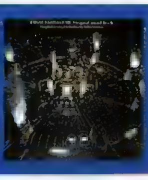
CD&大全集

聴いても読んでも名作はやっぱり名作なのです

もっと「FF」を味わいたいと思っている欲張りなキミに朗報。『FFVII』の楽曲全曲を収録した4枚組オリジナル・サウンド・トラックCDと、「FF」シリーズのIからVIまでの膨大なデータ＆資料を上下巻2冊にまとめた大全集が発売されるぞ（発売元：デジキューブ）。CDは限定盤が同時発売、大全集の下巻は名場面を収録したPS対応のCD-ROM付き。必携だ！

ファイナルファンタジーVII オリジナルサウンドトラック

●通常盤：¥3,800（税込）　初回限定BOX：¥5,800（税込・24ページブックレット付）　2月10日発売（写真は通常盤）



ファイナルファンタジー大全集 上巻「ワールドガイド」

●シナリオ、世界観、キャラ紹介などでシリーズを解説。¥[illegible]（税込）、1月31日発売（下巻は[illegible]発売予定）

ナムコ新製品展示会

アーケード

超期待の『鉄拳3』の出展に多くの業界関係者が唸った!!

1月9日、東京・流通センターにて、アーケードの新作の展示会、「'97ナムコ新製品展示会」が行われた。なんと言っても注目は『鉄拳3』だ。キャラの移動に自由度をもたせた新システム「横移動」や4人の新キャラも大好評!!　とくに中国拳法を使う美少女、リン・シャオユウのカワユい動きが大ウケだったぞ。稼動開始は、ちょっぴり伸びて2月中旬になる予定だ。もう少しだけ待とう!!

▲注目の「鉄拳3」出展にごったがえす展示スペース。
◀通信対戦も可能になった『アルペンレーサー2』。爽快感もさらにアップ！

カプコン

ファンクラブ

ファンブック、オフィシャルビデオなどオイシイ特典がいっぱい!

カプコンのオフィシャルファンクラブ、「カプコンフレンドリークラブ」が'97年度の会員を募集中。とにかくこのファンクラブ、豪華な特典がいっぱいだ。超おトクな通信販売をはじめ、カプコンの最新ゲームやイベントレポートなどが収録されたオフィシャルビデオ（年3回）、開発スタッフによるゲーム紹介や描き下ろしイラストなどを集めたファンブック（年3回）、オリジナルシステム手帳かオリジナルミニリュックのどちらかがもらえるという入会者全員プレゼントなどなど、ファンなら絶対大満足の内容なのだ。詳しくは下記まで問い合わせて、「入会案内」を郵送してもらおう（電話受付時間は9:30〜19:30）。

カプコンフレンドリークラブ事務局
☎06(948)0555

⬆オフィシャルビデオ

⬇ファンブック

▶▶▶POWERチェック!!

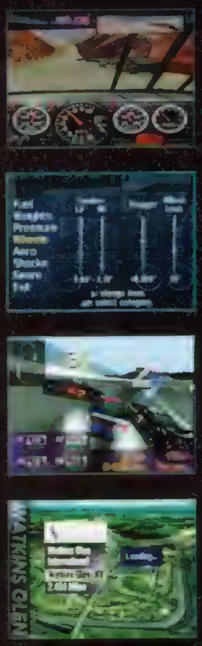
PSがついに国内出荷累計500万台を達成!!

祝！　ボクらのプレイステーションが、今年1月8日の時点で、国内向け生産出荷累計500万台を達成したぞ!!　しかも、昨年12月には国内向けに約80万台の生産出荷をしたにもかかわらず、現在は一時的に品切れ状態になっているというほどの人気ぶりなのだ。国外にも急速に普及し、全世界で1,000万台以上を出荷しているPS。エニックス参入、『ドラクエVII』の発売決定により、さらに出荷台数の伸びに拍車がかかることだろう。ちなみに他のハードの国内出荷台数はSSが約440万台、N64が約185万台、そしてSFCが約1,662万台となっている。

▲全世界出荷累計1,000万台達成記念パーティの模様。

※「電撃NewsStation」コーナーではキミからのご意見、ご感想、質問などを常時受け付け中。ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦キミが知りたいニュースのジャンル、⑧その他、メーカーや電撃PSへの質問などを、どんなことでもいいからたくさん書いて、207ページの"おたよりのあて先"の「ニュースステーション」係まで送ろう。ハガキをくれた人の中から、毎号抽選にて30名にPS関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼント!!　グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

SIERRA PIONEER



PlayStation

男なら抜いてみな。

全米で最も過激でエキサイティングなモーターレース『NASCAR』がPS版でとうとう日本に上陸する。極限のテクニックを駆使する、爽快アーケードモードと、ドライビング&セッティング、それに度胸でライバルを蹴散らす、快感シミュレーションモードを搭載。もちろんコース、マシン、ドライバーなどはすべてホットな実戦データをそのまま移植した。さらにプレイヤーのドライビングテクが問われる、テクニカルな2つのオリジナルコースも追加。さあ、この700馬力のモンスターたちを飼い慣らせるか。キミもチャンピオンシップに名乗りを上げろ!

激走バトルレーシングシミュレーション

NASCAR RACING
ナスカーレーシング

1997年4月発売予定
予価5,800円(税別)

● 1人用 ● メモリーカード2ブロック使用 ● ネジコン対応

'97年1月中旬~NASCAR情報開設!
http://www.pioneer.co.jp/sierrap/index.html

シエラ・パイオニア株式会社
〒153 東京都目黒区下目黒3-5-1 梶浦ビル5F
©1997 Sierra Pioneer Inc.

および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

©(P)1996 Sierra On-Line, Inc.® R and/or™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. WH735517400
NASCAR® Racing is officially licensed by NASCAR® #24 DuPont Automotive Finishes and jeff Gordon are granted under license from JG Motorsports, Inc., DuPont, Jeff Gordon and Hendrick Motorsports.
The right to use The name, likeness and image of the Kellogg's Racing Team and Terry Labonte's name in association with Kellogg's Corn Flakes Racing Team are used under license with Hendrick Motorsports for the Kellogg's Corn Flakes #5 Hendrick Motorsports Chevrolet and for Terry Labonte, as agent for the Kellogg's Corn Flakes #5 Hendrick Motorsports Chevrolet. Tide and Tide the Logo are registered trademarks of Procter & Gamble and may not be reproduced without the written consent of Procter & Gamble. Procter & Gamble have licensed these rights to Papyrus Design Group's name. Name and likeness of the #10 Tide car is used under license with LCR, Inc. The Valvoline trademarks, Roush Racing and Mark Martin's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI. The name, marks and race car design of Bahari Racing's #30 car including the trademark of Pennzoil Co., are used under license with Bahari Racing. The bowtie emblem, Monte Carlo, GM Goodwrench Service and related body design are trademarks of the Chevrolet Motor Division, General Motors Corporation and used with permission to Papyrus Design Group, Inc. The name and likeness and marks of #3 GM Goodwrench Service stock car and Dale Earnhardt, are licensed with Dale Earnhardt, Inc.

次号予告

電撃PlayStation Vol.41は 2月14日(金)発売!!

表紙イラスト●FFⅦ
イラスト●伊藤勇太
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)
©スクウェア

『FFⅦ』をプレイして…PSユーザーであることに大感謝!!

でも、まだまだ奥が深いので、次号は『FFⅦ』を遊び尽くすための情報満載!! さらには各社新タイトルの情報が大量に出そうな兆しもあり。よくばりな読者も安心!!

おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、土門保夫、高橋智也【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)、田中弘二【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)、三上良枝【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.40

1997年2月14日発行 第3巻第4号通巻36号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

広告索引

アスク講談社 …182・183
アスミック …66
アトラス …210・211
シエラパイオニア …206
スクウェア …4・5・100・101・178・179
ソニー・コンピュータエンタテインメント …表2・3・96・97
ソニー・ミュージックエンタテインメント …98・99
ヴァージンインタラクティブ …6
バリエ …102
バンダイビジュアル …150
ヒューマン …114
ビング …103
ブロッコリー …126
フロム・ソフトウェア …表4
ミズキ …184

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G'sエンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日
月刊電撃コミックガオ!	毎月27日
コミック電撃大王	奇数月18日
DENGEKI ADVENTURES	偶数月20日

※訂正とお詫び　電撃プレイステーションVol.37別冊付録 電撃PlayQuestion SPECIAL Vol.4上巻で、64ページに掲載の「ナムコミュージアムＶＯＬ．４」の「闇ドルアーガの全宝箱」のデータは、長谷部直也氏のご協力により掲載させていただいたものです。また、その記事中に誤りがありましたので、訂正します。100階:[誤]2000[正]8000、108階:[誤](02,28)[正](02,08)。長谷部氏ならびに関係者の方々にお詫びいたします。

NEW SOFT SCHEDULE 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	ページ
1	31日	プロロジック麻雀　牌神	アクエス	¥5800予定/TBL	108
2	31日	アイアンマン/XO	アクレイムジャパン	¥5800/ACT	107
3	31日	METAPHLIST-ux. 2297-	A. D. M	¥6300/STG	197
4	31日	西陣パチンコ天国Vol.1	KSS	¥5800/ETC	107
5	31日	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	¥6800/RPG	12+109+127
6	31日	I.Q.～インテリジェントキューブ～	SCE	¥4800/PZG	106
7	31日	STAR WARS DARK FORCES	BPS	¥5800/STG	107
8	31日	BURNING　ROAD	ビック東海	¥5800/RCG	106

●2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	ページ
9	7日	厄痛～呪いのゲーム～	アイディアファクトリー	¥5800/AVG	108
10	7日	ドラゴンナイト4	バンプレスト	¥6800/SLG	78+106
11	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5800/ACT	199
12	14日	AZITO－アジトー	アステック21	¥5800/SLG	
13	14日	マジックカーペット	EAV	¥5800/STG	
14	14日	三國志孔明伝	光栄	¥7800/S・RPG	108
15	14日	三國志V	光栄	¥9800/SLG	
16	14日	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム	¥5800/STG	
17	14日	LOVE　GAME'S～わいわいテニス～	Tears	¥5800/SPG	197
18	14日	トゥーム・レイダース	ビクター/ビクターソフト	¥5800/ACT	191
19	14日	TOP GUN FIRE AT WILL!	メディアクエスト	¥5800/STG	
20	21日	WWF　イン・ユア・ハウス	アクレイムジャパン	¥5800/SPG	
21	21日	宝魔ハンターライム　With ペイントメーカー	アスミック	¥4900/ETC	
22	21日	スターファイター3000	イマジニア	¥5800/STG	
23	21日	天下制覇	イマジニア	¥6800/SLG	
24	21日	ドラえもん2　SOS!おとぎの国	エポック社	¥5800/ACT	
25	21日	BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ	¥5800/SLG	
26	21日	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	ジャレコ	¥5800/ACT	
27	21日	Destruction Derby　2	SCEI	¥5800予定/RCG	
28	21日	チョロQ2	タカラ	¥5800/RCG	189
29	21日	えこのKIDS　～誰が為に金は成る～	TGL	¥5800/TBL	
30	21日	激烈パチンカーズ	POW	¥5800/SLG	
31	21日	NAGE LIBRE　－螺旋の相剋－	バリエ	¥5800/S・RPG	193
32	21日	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6800/STG	162
33	21日	GUNSHIP	メディアクエスト	¥5800/SLG	
34	28日	WORMS	アイマックス	¥5800予定/SLG	
35	28日	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800/SPG	
36	28日	スペースジャム	アクレイムジャパン	¥5800/SPG	
37	28日	NBAジャム　エクストリーム	アクレイムジャパン	¥5800/SPG	
38	28日	ラスベガスドリーム2	イマジニア	¥5800/SLG	
39	28日	ソビエトストライク	EAV	¥5800/STG	
40	28日	NBA　Live 97.	EAV	¥5800/SPG	
41	28日	全日本GT選手権MAX Rev.	KANEKO	¥6800予定/RCG	
42	28日	三國無双	光栄	¥5800/対戦ACT	
43	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	¥5800/TBL	
44	28日	ザ・マスターズ　ファイター	シネマサプライ	¥5800/対戦ACT	
45	28日	鈍色の攻防　32人の戦車長	シャングリ・ラ	¥6400/SLG	196
46	28日	クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー	SME	¥7800/AVG	
47	28日	ナムコミュージアム　VOL. 5	ナムコ	¥5800/ETC	
48	28日	マジカルホッパーズ	バンダイ	¥6800予定/ACT	195
49	下旬	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800/対戦ACT	
50	下旬	Base Ball Navigator	エンジェル	¥5800/SLG	
51	下旬	QueensRoad	エンジェル	¥6800/SLG	
52	下旬	TILK～青い海から来た少女	TGL	¥5800/S・RPG	
53	2月	ダービージョッキーR	アスミック	¥5800/SLG	
54	2月	トランスポートタイクーン　めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800/STG	
55	2月	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント	¥5800/ACT	
56	2月	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800予定/ACT	
57	2月	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	未定/SPG	
58	2月	HASHIRIYA　狼たちの伝説	日本物産	¥6800/RCG	
59	2月	クロス・ロマンス	日本物産	¥6800/???	
60	2月	ウイングオーバー	パック・イン・ソフト	¥5800/STG	
61	2月	THE GREAT BATTLE VI	バンプレスト	¥5800予定/ACT	
62	2月	3Dベースボール～ザ・メジャー	BMGジャパン	¥5800/SPG	

●3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	ページ
63	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	¥5800予定/STG	
64	14日	ブシドーブレード	スクウェア	¥5800予定/対戦ACT	174
65	14日	パチスロ完全攻略　ユニバーサル公式ガイドVOL.1	日本シスコン	¥6800/ETC	
66	14日	魔法少女プリティサミー　PART2 in the Julyhelm	パイオニアLDC	¥6800/AVG	
67	14日	Big challenge golf ～東京よみうりカントリークラブ編～	バップ	¥6800/SPG	
68	14日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	¥6000/SLG	
69	20日	ロックマン　バトル&チェイス	カプコン	未定/RCG	
70	20日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	¥5800予定/ACT	
71	20日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	¥2800(BEST)/STG	
72	20日	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～　BEST	コナミ	¥2800(BEST)/ACT	
73	21日	三國志　リターンズ	光栄	¥6800/SLG	
74	21日	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	¥4980/PZG	
75	27日	ときめきメモリアル　Selection　藤崎詩織	コナミ	¥2800予定/ETC	91
76	27日	コントラ～レガシー　オブ　ウォー～	コナミ	¥5800予定/ACT	
77	28日	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント	¥5800/SLG	
78	28日	ドキドキプリティリーグ(限定版)	エクシングエンタテイメント	¥6800/SLG	
79	28日	提督の決断III	光栄	¥9800/SLG	
80	28日	MLB　Pennant Race	SCEI	¥5800予定/SPG	
81	28日	浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生～	SME	¥5800予定/TBL	
82	28日	Max Racer	PD	¥5800/RCG	
83	28日	甲子園V	魔法株式会社	¥5800/SPG	199
84	中旬	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定/TBL	
85	中旬	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定/SLG	
86	下旬	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800/S・RPG	
87	下旬	ファンタステップ	ジャレコ	¥5800/AVG	
88	下旬	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800/ACT	
89	下旬	SDガンダムGCENTURY	バンダイ	¥6800予定/SLG	
90	3月	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ	¥5800予定/ACT	
91	3月	ウルティマアンダーワールド	EAV	¥5800/RPG	
92	3月	PGA　TOUR'97	EAV	¥5800/SPG	
93	3月	アンドレッティレーシング	EAV	¥5800/RCG	
94	3月	X2	カプコン	¥5800/STG	197
95	3月	スーパーパンコレクション	カプコン	¥5800予定/PZG	
96	3月	フィッシング甲子園II	キングレコード	¥6800予定/ETC	
97	3月	クォヴァディス　～イベルカーツ戦役～	グラムス	¥5800予定/S・RPG	
98	3月	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800/ACT	
99	3月	RESCUE　24Hour(仮)	CSCメディアート	¥5800予定/RCG	
100	3月	サガ フロンティア	スクウェア	未定/RPG	
101	3月	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800予定/対戦ACT	
102	3月	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	¥5800/RPG	
103	3月	シュレディンガーの猫	タカラ	¥5800/AVG	
104	3月	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ	¥6800/AVG	198
105	3月	ファーランドストーリー～四つの封印～(仮)	TGL	未定/S・RPG	
106	3月	ゼビウス3D/G+	ナムコ	未定/STG	190
107	3月	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル	¥6800/対戦ACT	
108	3月	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS　限定版	バンダイビジュアル	¥7800/対戦ACT	
109	3月	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	バンプレスト	¥2800予定/SLG	
110	3月	爆れつハンター　それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト	¥5800予定/AVG	
111	3月	同級生2	バンプレスト	¥6800予定/AVG	
112	3月	同級生2　EXTRABOX	バンプレスト	¥13800予定/AVG	
113	3月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト	¥6800予定/STG	187
114	3月	スーパーロボットシューティング(人形付き)	バンプレスト	¥9800予定/STG	
115	3月	ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択	BMGジャパン	未定/RPG	
116	3月	フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～	ヒューマン	¥5800予定/SLG	
117	3月	ザ・コンビニ	ヒューマン	¥5800予定/SLG	
118	3月	スタンバイ　Say You!	ヒューマン	¥5800予定/SLG	185
119	3月	オリンピア・山佐バーチャパチスロII ～実戦美少女攻略法～	マップジャパン	¥5800/TBL	
120	3月	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J	メディアリング	¥6800/ETC	

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	ページ
121	4日	ゲーム日本史　～革命児　織田信長～	光栄	¥6800/ETC	
122	4日	ダークハンター　～上　異次元学園～	光栄	¥6800/ETC	
123	4日	アンジェリーク　Special2	光栄	¥7800/SLG	
124	4日	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント	未定/RCG	
125	11日	DISRUPTOR　ディスラプター	インタープレイ	¥5800/STG	196
126	11日	雷電ディーエックス	セイブ開発	¥5800/STG	
127	18日	フェーダ2　～ホワイト=サージ　ザ・プラトゥーン～	やのまんゲームズ	¥5800/S・RPG	
128	25日	キャロムショット　～ザ・3Dビリヤード～	アジェンダ	未定/TBL	
129	25日	ライアット　スターズ	ヘクト	¥6800/S・RPG	194
130	上旬	大海信長伝　GE・TEN II	アイマックス	¥6800/SLG	199
131	下旬	NASCAR　RACING(仮)	シエラ・パイオニア	¥5800/SPG	197
132	下旬	Parlor! PRO	日本テレネット	¥5200/SLG	197
133	4月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ/ユーメディア	未定/対戦ACT	
134	4月	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ	¥5800/SLG	
135	4月	水木しげるの妖怪武闘伝	KSS	¥5800/対戦ACT	198
136	4月	グリッツ　(ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機	¥5800/ACT	
137	4月	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	¥5800予定/AVG	
138	4月	ルシファード～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/RPG	
139	4月	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	データイースト	¥6800/ETC	
140	4月	actua　GOLF	ナグザット	¥5800/SPG	
141	4月	タイムクライシス　+　ガンコン	ナムコ	未定/STG	172
142	4月	プレイスタジアム2	バンプレスト	¥5800予定/SPG	
143	4月	ファイロ&クロード(仮)	BMGジャパン	未定/STG	
144	4月	トレジャーギア	未来ソフト	未定/RPG	

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	ページ
145	2日	スーパーブラックバス　X	スターフィッシュデータ	¥5800/SLG	
146	23日	がんばれ森川君2号	SCE	¥5800/PZG	
147	23日	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800/A・RPG	
148	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス	¥5800/対戦ACT	

●春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	ページ
149	春	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定/AVG	
150	春	ダービースタリオン(仮)	アスキー	未定/SLG	
151	春	ボイスファンタジア　失われたボイスパワー	アスク講談社	未定/AVG	
152	春	エルフィンパラダイス	アスク講談社	¥6800/SLG	
153	春	ブリガンダインー幻想大陸戦記ー	イースリースタッフ	¥5800/S・RPG	186
154	春	Ash　to　Ash(仮)	イースリースタッフ	未定/SLG	
155	春	バーチャルバスフィッシング(仮)	イースリースタッフ	未定/SLG	
156	春	熱砂の惑星	伊藤忠商事	未定/AVG	
157	春	G.O.D　～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	未定/RPG	
158	春	メルティランサー2	イマジニア	未定/SLG	
159	春	ジ　アンソルブド	ヴァージンインタラクティブ	未定/AVG	
160	春	あかずの間	ヴィジット	¥5800/AVG	
161	春	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	¥5800/ETC	
162	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800/対戦ACT	170
163	春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800/RPG	
164	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定/対戦ACT	
165	春	メタルスラッグ	SNK	未定/STG	
166	春	槇太平(仮)	エス・ピー・エス	未定/TBL	
167	春	火竜娘(かりゅうじょう)	ガスト	未定/AVG	
168	春	マリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	未定/RPG	
169	春	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800予定/対戦ACT	
170	春	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800/TBL	
171	春	首都高バトルR	元気	未定/RCG	
172	春	ゲーム日本史　～天下人　秀吉と家康～	光栄	¥6800/ETC	
173	春	ダークハンター　～下　妖魔の森～	光栄	¥6800/ETC	
174	春	はじめの一歩　CHANCE ONE'S ARMS	講談社	¥5800予定/SLG	
175	春	BOYS BE…	講談社	¥5800予定/SLG	
176	春	ホームドクター	サクセス	¥6800/ETC	
177	春	イバラード(仮)	システムサコム/テレビ朝日	未定/AVG	
178	春	ZERO　DIVIDE2	ズーム	未定/対戦ACT	
179	春	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	未定/RPG	
180	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	未定/S・RPG	152
181	春	TOBAL2	スクウェア	未定/対戦ACT	166
182	春	るろうに剣心　明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCE	未定/RPG	
183	春	戦闘国家ー改ーIMPROVED	SCE	未定/SLG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他　※赤い行のタイトルは、新登場のものです。

No.	発売時期	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
184	春	アランドラ	SCE	未定/RPG	
185	春	NHL FACE OFF(仮)	SCEI	未定/SPG	
186	春	NFL GAME DAY	SCEI	未定/SPG	
187	春	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定/TBL	
188	春	大冒険Deluxe～遙かなる海～	ソフトオフィス	¥5800予定/S・RPG	
189	春	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800/対戦ACT	
190	春	エリア５１	ソフトバンク	未定/STG	
191	春	RAMA(仮)	ソフトバンク	未定/AVG	
192	春	エリア５１ スペシャルパック(仮)	ソフトバンク	未定/STG	
193	春	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800/SPG	
194	春	エーベルージュ	タカラ	未定/SLG	
195	春	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	未定/RPG	
196	春	モンスターファーム	テクモ	未定/SLG	
197	春	ガメラ２０００	デジタルフロンティア	未定/STG	
198	春	PAL[神犬伝説]	東映ビデオ/東北新社	¥6800予定/RPG	192
199	春	スノークィーン	東北新社	¥4800/ETC	
200	春	エースコンバット２	ナムコ	未定/STG	
201	春	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	未定/RPG	
202	春	メタルエンジェル３(仮)	パック・イン・ソフト	¥5800予定/SLG	188
203	春	地獄先生ぬ～べ～(仮)	バンダイ	¥5800予定/ETC	
204	春	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	¥6800予定/SLG	158
205	春	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定/RPG	
206	春	タンク(仮)	BMGジャパン	未定/SLG	
207	春	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト	未定/ACT	
208	春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800/AVG	
209	春	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/RPG	
210	春	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800/RPG	
211	春	雲海の撃墜王	マイクロネット	未定/STG	
212	春	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800/SLG	
213	春	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙 人体－	メディアクエスト	¥5800/ACT	
214	春	CROC!(仮)	メディアクエスト	未定/ACT	
215	春	RUNABOUT ランナバウト	やのまんゲームズ	¥5800予定/RCG	
216	春	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800予定/RPG	
217	春	Proof Club プルーフクラブ	ユタカ	¥5800予定/TBL	
218	春	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ	¥9800予定/RPG	

●6月発売のソフト

No.	発売時期	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
219	6月	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定/RPG	

●7月発売のソフト

No.	発売時期	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
220	7月	ラグナキュール	SME	¥5800/RPG	
221	7月	夢・色いろ	フェザード	¥5800/SLG	

●夏予定のソフト

No.	発売時期	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
222	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定/AVG	
223	夏	バイオハザード２	カプコン	未定/AVG	
224	夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800/RPG	
225	夏	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 ～虹色の青春～	コナミ	未定/AVG	90
226	夏	RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト	未定/AVG	
227	夏	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー WGP ハイパーヒート	ジャレコ	未定/SLG	
228	夏	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	未定/STG	195
229	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	未定/ACT	
230	夏	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	未定/AVG	
231	夏	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	¥6800予定/対戦ACT	
232	夏	MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	¥6800予定/SLG	
233	夏	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800/ETC	
234	夏	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800/STG	
235	夏	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	未定/AVG	
236	夏	個人教授 La Lecon Particuliere	毎日コミュニケーションズ	未定/SLG	
237	夏	メルト～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定/STG	
238	夏	ARMORED CORE.	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/ACT	

●10月以降発売のソフト

No.	発売時期	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
239	10月	Air Assault	SCEI	¥5800/AVG	
240	10月	TRASH IN HOLY FIELD(仮)	ドリームキューブ	未定/RPG	
241	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定/対戦ACT	
242	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800/STG	
243	97年	Jリーグ エキサイトステージV１	エポック社	未定/SPG	
244	97年	G王 KING OF GAMES	クレフ	未定/???	
245	97年	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	未定/RPG	
246	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定/ACT	
247	97年	フォトジェニック	サンソフト	未定/SLG	
248	97年	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト	¥6800予定/SPG	
249	97年	真髄・碁仙人	J・ウィング	¥8900/TBL	
250	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム	¥5800予定/ETC	
251	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定/SPG	
252	97年	リンダキューブアゲイン	SCE	未定/RPG	
253	97年	ガンバレット(仮)	ナムコ	未定/STG	
254	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定/RPG	
255	97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	未定/ETC	
256	97年	ホタル	パイオニアLDC	未定/ACT	
257	97年	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800予定/SLG	
258	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定/S・RPG	
259	97年	BALL BLAZER	BPS	¥5800/SPG	
260	97年	HERC'S ADVENTURES	BPS	¥5800/RPG	
261	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800/SLG	
262	97年	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ビング	未定/SLG	
263	97年	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	未定/RPG	
264	97年	覚悟のススメ	トミー	¥5800予定/対戦ACT	

●発売日未定のソフト

No.	発売時期	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
265	未定	カラーズメニマ	アウトバック	未定/PZG
266	未定	グランド・チャンピオンズ・ラリー	アクエス	未定/RCG
267	未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800予定/SPG
268	未定	囲碁	アスキー	¥6800/TBL
269	未定	RPGツクール３	アスキー	未定/ETC
270	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	未定/ETC
271	未定	ハイパー３Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	¥5800/TBL
272	未定	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ	¥5800/STG
273	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定/
274	未定	新テーマパーク(仮)	EAV	¥5800/SLG
275	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン	未定/RPG
276	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	未定/対戦ACT
277	未定	ロックマンX４	カプコン	未定/ACT
278	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 1 「月の神殿」	カプコン	未定/AVG
279	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 3 「最後の戦い!!」	カプコン	未定/AVG
280	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 2 「死闘!ワイリーナンバーズ」	カプコン	未定/AVG
281	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定/RPG
282	未定	飛龍の拳コレクション(仮称)	カルチャーブレーン	¥5800予定/ACT
283	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定/STG
284	未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6800/STG
285	未定	竜機伝承(仮)	KSS	未定/SLG
286	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定/AVG
287	未定	バロウォーズ	コナミ	¥5800予定/SLG
288	未定	実況パワフルプロ野球'97	コナミ	¥5800予定/SPG
289	未定	ミッドナイトラン ～ロードファイター２～	コナミ	¥5800予定/RCG
290	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定/STG
291	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定/RPG
292	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定/STG
293	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定/RCG
294	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定/SLG
295	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	未定/RPG
296	未定	秦始皇帝 ファーストエンペラー	シャングリ・ラ	¥6800予定/SLG
297	未定	THE MACH GOLF	ZOOM-X	¥5800/SPG
298	未定	ザウバー	スクウェア	未定/STG
299	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定/ACT
300	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定/ETC
301	未定	Monster Truck Rally(仮)	SCEI	未定/STG
302	未定	オメガブースト	SCE	未定/STG
303	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	未定/TBL
304	未定	クライムクラッカーズ２	SCE	未定/RPG
305	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	未定/PZG
306	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	¥3800/ACT
307	未定	ヘクセン	ソフトバンク	未定/ACT
308	未定	ベドラム	ソフトバンク	未定/対戦ACT
309	未定	ローカス(仮)	ソフトバンク	¥3800/RCG
310	未定	アタリアーケードクラシック	ソフトバンク	¥3800/ETC
311	未定	ドライバー	ソフトバンク	¥3800/ACT
312	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	¥3800/STG
313	未定	T-MEK(仮)	ソフトバンク	¥3800/ACT
314	未定	アドヴァンストV.G.２	TGL	未定/ACT
315	未定	ウキウキ釣り天国(仮称)	テイチク	未定/SLG
316	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定/ACT
317	未定	Cat The Ripper １３人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定/AVG
318	未定	もってけたまご	ナグザット	未定/???
319	未定	フォーミュラサーカス	日本物産	¥5800/RCG
320	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定/ACT
321	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦～ヒマラヤ編～	NETYOU(ウィネット)	未定/SLG
322	未定	NOëL２(仮)	パイオニアLDC	未定/ETC
323	未定	タイブレーク	バディ	未定/SPG
324	未定	銃夢(仮)	バンプレスト	未定/A・RPG
325	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定/STG
326	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定/ACT
327	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定/RPG
328	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定/AVG
329	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定/???
330	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800/SLG
331	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定/ETC
332	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定/SLG
333	未定	TOKYO/２０２０	レインボー・ジャパン	未定/AVG

ソフトバンクが独自に海外ゲームの低価格シリーズを発表したぞ!

これまでも多くの海外産秀作ソフトを移植してきたソフトバンクが、ＳＣＥのザ・ベスト・シリーズとは別に、独自に海外ソフトのみの低価格シリーズを発表したぞ。

発表されたタイトルは『モータルコンバットトリロジー』『アタリアーケードクラシック』などの最近流行のクラシックものから、『ローカス』『Ｔ－ＭＥＫ』といった最新作までバラエティ豊か。注目の定価も¥3,800と、通常ソフトよりも2000円安いという、かなりお値ごろ感のある設定だ（その定価にちなんでシリーズ名もズバリ「黒船３８」／くろふねサンパチとなっている）。

発売時期に関しては、スケジュール表で確認してほしい（最も早いものは３月発売予定の対戦格闘『リターンファイアー』）。

Who are Drift Master?

PlayStation™

箱根、六甲、函館などの実在する峠道や東京有明ベイエリアをモデリングしたコースに挑戦!

峠道を舞台にしたレースをここに再現!選択可能のマシンは約20種類!
1P・2P対戦やタイムアタックに加え、ヒルクライム・レース形式のタイムトライアルも用意!
またキャラクターを盛り込んだストーリー・モードも楽しめます。

峠MAX
とうげ・マックス
最速ドリフトマスター

●2P対戦可能
●ネジコン対応
プレイステーション専用ソフト
3Dレースゲーム（1～2人用）
好評発売中
価格5,800円（税抜）

©ATLUS/CAVE 1997

協賛雑誌（五十音順）
CARトップ　CARBOY　CARisma　Tipo　J's Tipo　ベストカー　ホリデーオート　ヤングバージョン　REV SPEED

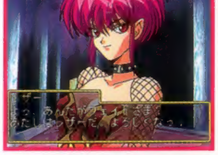
ATLUS JTCC Video Series
※全国の書店またはコンビニエンス・ストアでお買い求めください。

Vol.1 '96スーパーツーリングカーのすべて	好評発売中！	3,300円(税込)
Vol.2 '96チャンピオンへの道	好評発売中！	3,300円(税込)
Vol.3 バトル&クラッシュ	好評発売中！	3,300円(税込)

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

〔ご利用方法〕 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は～』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝日除く インターネットアドレス http://www.CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS



●声の出演●
フェイド/結城比呂
川上聖良/小山裕香　後藤絵里香/萩森侚子
牧村杏奈/井上喜久子　リリカ/冬馬由美
カレン/山崎和歌奈　神宮寺玲緒/緒方恵美
リーヴ/速水奨　バルス/関俊彦

プレイステーション専用ソフト　シミュレーションロマンス（1人用）

好評発売中　価格6,800円（税抜）

©ATLUS / アストロビジョン 1996

「いまどきのバンパイア」2大特別付録！
●ミニドラマなどを収録したシングルCD同梱!
●「スイートメモリー」メモリーカードシール付き!

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。　neGcon は(株)ナムコの商標です。

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03 (3235) 7801

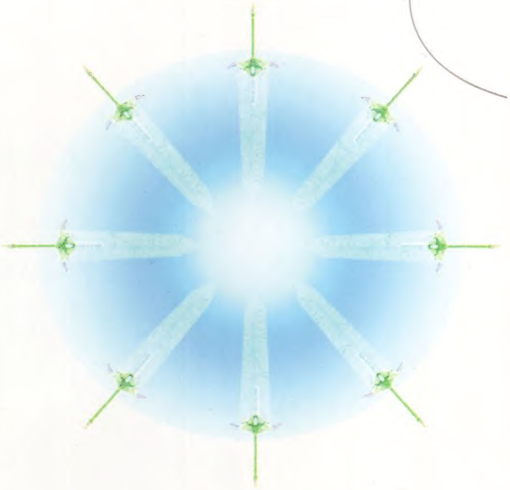
ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

パワーコンプリーティスト
キャンペーン商品
KING'S FIELDIII
+
攻略本
ソフトと本のキャンペーンセットです

Power-Completist Campaign

パワーコンプリーティストキャンペーン始動

King's field
III



Power completist

キングスフィールド3

+

パワーコンプリーティストブック(攻略本)

「キングスフィールド3」と
豪華装丁攻略ガイド
[パワーコンプリーティストブック]の
スペシャルセットです。

キャンペーン内容：[限定30,000]
価格：6,300円(税別)
期間：'96年12月20日～'97年3月末日まで実施
(尚、商品がなくなり次第終了とさせて頂きます。)

*詳しくは店頭で
また、キャンペーンについてのお問い合わせ：03-3320-6031(ユーザーサポートまで)

PlayStation™

FROM SOFTWARE

"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

T1024572020494

©Media Works 1997 印刷 図書印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 24572-2/14

電撃PlayStation プレイステーション Vol.40

平成8年2月27日 第三種郵便物認可 1997年2月14日発行(隔週金曜日発行)第3巻第4号通巻36号 発行人／染谷惠司 編集人／渡部洋人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)